SUPER GAMEPOWER

SEGA • NINTENDO

ESPECIAL! REVISTA PÔSTER CHESTER CHEETAH

NOVA CULTURAL NOVEMBRO 94 - Nº 8 - R$ 4,00

ILLUSION OF GAIA

UM GRANDE RPG ATÉ O FIM

AS 25 FASES DE ECCO!!

BEAVIS AND BUTT-HEAD SEM CENSURA

MEGA PITFALL, SONIC & KNUCKLES, CONTRA: HARD CORPS, URBAN STRIKE

SNES SAMURAI SHODOWN, FIEVEL BLACKTHORNE, TURRICAN 2, O REI LEÃO, SMURFS, WILD GUNS

3DO BURNING SOLDIER, GUARDIAN WAR, MICROCOSM

SEGA CD STAR BLADE

ARCADE VIRTUA FIGHTER 2, SAMURAI SHODOWN 2, DESERT TANK, CRUIS'N USA

MASTER JAMES BOND, CHUCK ROCK 2

SUPER F. SOCCER 94: DICAS DE JUNINHO

GAMEPRO DIRETO DOS USA

SUPERCONCURSO

OLHO DE LINCE NA TV 29" ESTÉREO, NOS VÍDEO CASSETES E NOS OUTROS PRÊMIOS!

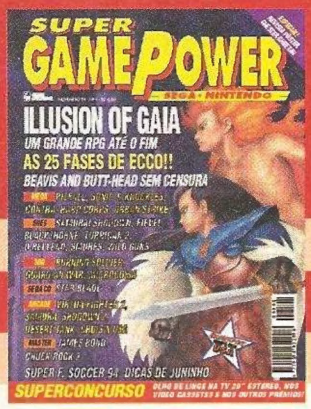
FRESQUINHA QUE NEM DEDITO.

Todo mundo quer um

DEDITO

Nestlé Yopa

Prazer irresistível



SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Playstation, da Sony, promete pôr lenha na fogueira na guerra dos 32 bits **08**

PRÉ-ESTRÉIA

Nova temporada de luta nos flipers: Samurai Shodown 2 e Virtua Fighter 2 **10**

GOLPE FINAL

Os "kombos" mais mortíferos de Mortal Kombat 2 para Mega e SNes **56**

SUPERGP DICAS

Quem procura as melhores dicas acha aqui **66**

DETONADOS

Vá além do final em Illusion of Gaia. E mais, não morra na praia em Ecco 2 **68**

COMPUTER ZONE

Alone 2: fantasmas e monstros voltam a atacar a winchester de seu PC **78**

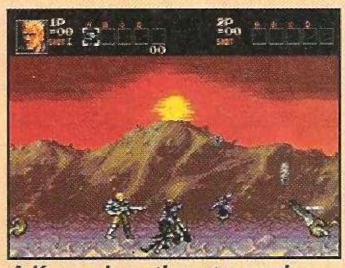
SUPERGP EXPRESS

Conheça quem é quem nos comics. Panacea, o fanzine "made in Brazil" **80**

FINAL STAGE

Acabamos com Gargamel e seu fedorento gato Azael, em Smurfs **82**

Ilustração de Capa: *Murilo Martins*



A Konami continua trazendo seus clássicos para o Mega. agora é a vez de Contra (pág. 26)

3DO entra na era do RPG espacial com Star Control 2 (pág. 50)

Cruis'n Usa, a Nintendo mostra a cara em seu arcade baseado na plataforma Ultra 64 (pág. 54)

Um bang-bang futurista de primeira linha (pág. 40)

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE
The Lion King 11
Pitfall 23
Sonic & Knuckles 24
Contra: Hard Corps 26
Urban Strike 28
Lethal Enforcers 2 29
Beavis & Butt-Head 30
Mortal Kombat 2 56
Ecco- Tides of Time 68

SNES
The Return of Jedi 11
Dragon Quest VI 14
Chrono Trigger 14
Super Tetris 3 15
Judgement Clay 15
Super Godzila 16
Captain Commander 19
Beavis and Butt-Head 19
Turrican 2 32
Demon's Crest 33
Samurai Shodown 34
Smurfs 36
Vortex 37
Blackthorne 38
Wild Guns 40
Fievel 41
The Lion King 44
Mortal Kombat 2 56
Zero 4 Champ 58
Tae Kwon Do 58
Acme All Stars 59
Formantion Soccer 94 60
Illusion of Gaia (capa) 72

MASTER
Chuck Rock 2 52
James Bond 53

PORTÁTEIS
Fatal Fury Special (GG) 16

SEGA CD / MEGA CD
Star Blade 46

JAGUAR
Bubsy 10
Blue Lightining 10
Double Dragon V 11
Rayman 15

3DO
Off Road Interceptor 10
Spacenauts 15
Burning Soldier 48
Microcosm 49
Star Control 2 50
Guardian War 51

ARCADE
Virtua Fighter 2 17
Desert Tank 18
Golden Axe - The Duel 19
Cruis'n USA 54

PLAYSTATION
Tou Jin Den 16

SATURN
Myst 16

PC
Alone in the Dark 2 78

NEO GEO
Double Dragon 14
Gokkaiser 15

SUPER GP CARTAS

as melhores do planeta. Sou amarradão em **Mortal Kombat** e **Street Fighter**. Gostaria que o desenho do envelope aparecesse na revista. Meus amigos disseram nunca sairia e queria passar a revista na cara deles.

José Estevão dos Santos, Maceió, Alagoas

CHEFE: caro Santos, Maceió não é Maracangalha mas o chefe tem alma de Salvador. Em vez de passar a revista na cara dos outros é melhor mostrar para as gatas lá no Maria Bonita ao som de um bom forró. Valeu!

CARTA DO MÊS

Estou contente por esta ser uma das melhores revistas de game, demais. Gosto dos críticos de ***SGP***, superatentos aos jogos, explicados da melhor maneira possível. A Pré-Estréia é demais, as Dicas são

BABA

Sou Vinícius, tenho 5 anos, mas detono. Não sei ler, mas como sei o que quero (novidades), os grandões de casa precisam estar bem informados e pedem socorro à ***SGP***. Acordo e quero jogar, mas mamãe quer que eu tome mingau primeiro (ela pensa que sou criança!), depois tenho que fazer as tarefas do pré (que não é vestibular, é o escolar), só então eu fico livre. Meus jogos perferidos são Sonic e Turtles, onde sou ferinha. Até minha tia que tem quase 20 anos a mais que eu, perde! Aliás é ela quem escreve a cartinha. Um abração

Vinícius G. Machado Campos-RJ

ELOGIO

Parabenizo o enorme sucesso e repercussão que a revista ***SGP*** tem entre os afficcionados ou não do mundo do videogame. Aqui em Natal é impressionante.

Elinaldo da Silva Natal - RN

No desespero algumas pessoas recorrem à Bíblia, mas para acabar um jogo só com ***SGP***.

George Luiz Silva Uberlândia - MG

MALUCO BELEZA

Aí cambada de urubu véio!! A ***SGP*** está demais! Tem umas falhas, mas... as dicas precisam mostrar mais Dikabyllyt, repeat, Dikabyllyt. Na edicão número 6 a revista está 99,9%. Bom, pelo menos bate as outras por : 1.146 X 0. As capas estão legais, mas a número 4 não agradou, Dee Jay com sorriso de mau, Fei Long com cara gorda...Seguem algumas perguntinhas.

Guilherme Webster Pelotas, RS

MARJORIE: *Queridinho, o espaço foi muito curto para comportar para tantas dúvidas existenciais. Mas um cara com nome de dicionário, ainda mais renomado desse jeito ßeo poderia mesmo ser dos mais curiosos. Que o Chefe não me ouça, mas a Marjoriezinha aqui adora gaúchos cultos!! Imagine você que noutro dia apareceu um carinha cheio de Bahs e Tchês... É melhor eu parar por aqui!*

GAME IDÉIA

AROUND THE WORLD

Você é um aventureiro em andança pelo mundo. As fases se revezam entre side-view (lateral) e primeira pessoa. Você conquista itens que o possibilitarão seguir viagem para os 5 continentes: O transporte depende do que você arrecadar. Gráficos em animated cells (Aladdin) e sons inspirados no folclore de cada país.

Valéria Torres, Fortaleza -CE

VICE-CAMPEÃO

Alô galera! Parabéns pelo stand no Sukita Adventure Game Festival, demais! Fui à finalíssima. Tive uma luta com **MK II** e ganhei o 1º round, mas perdi os outros dois. O 2º lugar é o início, não é?

Flávio Medeiros, capital, SP

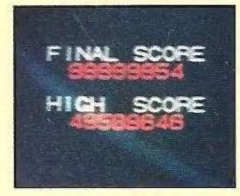
CHEFE: *Parabéns, mas ainda bem que o Parreira não pensa assim!*

A última edição teve alguns problemas. Na matéria sobre Ecco faltou uma foto. Para compensar trazemos um especial sobre o jogo nesta SuperGP.

O golpe Shadow Beast de Dark Stalkers (p. 65) é acionado com ↓→↘ + 3 socos de perto. E, nas SuperGP Dicas, em Ranger X, chega-se à fase secreta digitando ABCABCABC no option. Selecione dificuldade Easy e pronto!

SUPER GAME POWER OMBUDSMAN

ANIMAL



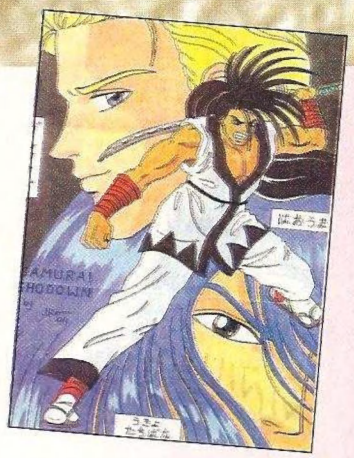
Com o score de 99.999.954 em Alien 3 (Mega), o Julio Cezar Thomazoni conseguiu um rugido do Tigrão.

JOGO FRÁGIL

Oi, Chefe, meu nome é Aline, tenho oito anos e moro numa pequena cidade do Rio Grande do Sul. Eu tenho um Mega Drive e sou sócia da locadora da minha cidade. Eu queria saber por que não tem jogo do **Super Mario** para o meu videogame. Um beijo.

Aline G. O. Lemos
Uruguaiana, RS

*Ô Aline, gracinha, um amor sua cartinha. O Chefe me passou sua carta para responder. Não tem jogo do **Super Mario** para Mega Drive porque o bigodudo é um personagem da Nintendo, que fabrica o Nes e o SNes e é concorrente da Sega (Tec Toy, no Brasil). Um beijo grande da Marjô e de todo o pessoal da aqui da redação.*



Eu já tinha enviado alguns desenhos antes mas nenhum apareceu. Só dava carta de menino. Agora com esse espaço só para nós resolvi arriscar. Acho também que o título da seção Jogo frágil tem uma entonação meio machista, sei lá. Um beijão.

Denise Akemi
São Paulo, SP

Olha aí, Denise, seu talento não estava sendo reconhecido, mas isso acabou. O Chefe autorizou que mudássemos o nome da seção. Não achamos nada legal. Mandem suas sugestões. Beijão, Denise.

Eu e minhas amigas Fernanda, Ana, Michelle, Nélide e Eliene somos superligadas num bom videogame. Será que dava pra falar pro Chefe deixar de ser menos machista? Que espécie de videogame é o Genesis?

Janaína M. Silava
São Paulo, SP

Que turma do barulho! O Chefe está avisado, vamos ver no que dá. O Genesis é o nome que o Mega Drive tem nos Estados Unidos.

Super GP Responde

Aí, galera da ***SGP***, a revista está ficando cada vez melhor e mais completa. Perguntas:
1) Tenho o game **Super Street Fighter II** para SNes e queria saber se há algum truque para o jogo
2) Existe um jeito de lutar contra o Akuma no SNes?
3) Quais os lançamentos e previews mais quentes nos EUA, de luta e esporte, para SNes?
4) Existe previsão de lançamento para o **SSF II Turbo** para o SNes

Marcelo Muratore
São Paulo, SP

*Seguinte, Marcelo, sobre **SSF II** já publicamos tudo o que descobrimos. O Gouki é exclusividade do **SSF II Turbo**, dos arcades, não pinta no SNes. Os lançamentos mais quentes nos EUA e no Japão estão nesta edição. E não há previsão de **SSF II** para Snes.*

Parabéns pessoal da ***SGP***, parabéns.
1) Será que aquele pôster gratuito que vinha na SuperGame poderia vir agora na ***SGP***?
2) A versão de **Mortal Kombat II** sairá para o Sega CD?

1) Sempre que possível teremos o pôster, como nesta edição que há um superpôster e mais um jogo detonado.
2) A lógica indica que sim, mas até agora não há nenhuma previsão.

CLUBES

MASTER GAME CLUB, especialistas em SNes, 3DO, PC e Jaguar. Os sócios recebem 2 revistas mensais e carteirinha. Para se associar envie foto 3X4 e R$ 1,00. Rua Washington, 36, CEP 93420-500, Novo Hamburgo, RS.

JOE TRO MUNDO GAMES, dicas, trocas de cartuchos e carteirinha (Mega Drive). Mande envelope selado para Rua General Rondon, 1236, CEP 91900-121, Porto Alegre, R.

CLASSIFICADOS

Vendo para SNes Fatal Fury 2 e Mortal Kombat. Interessados falar com Emerson Moreschi no tel (0195) 415297 Araras - SP.

Vendo um Mega Drive com 2 controles e 4 fitas. Tudo em ótimo estado. Ou troco por um SNes. Tel :(055) 512-1268. Avenida Rio Grande do Sul, 664. Santa Rosa - RS.

Vendo 4 fitas de Master System (Sonic 1, Out Run, Running Battle e Choplifter) Bruno Almeida. Tel.: (032) 276-1290 Mar de Espanha - MG.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP CEP 01050-970

SUPER GP CARTAS

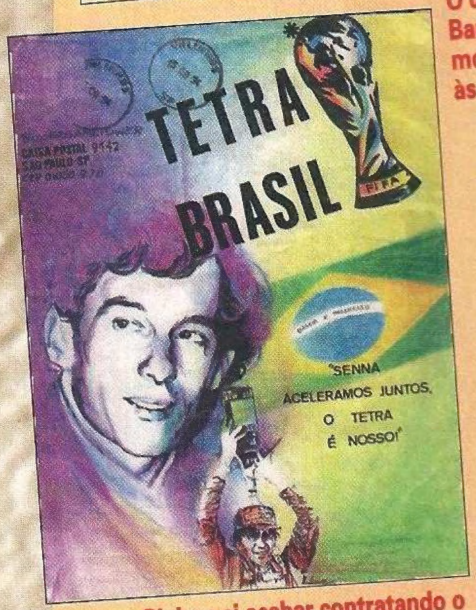
ARTE NO ENVELOPE

No mês que quase todo mundo resolveu homenagear as mulheres, o carioca Marcelo Barbosa caiu nas graças do Chefe e leva um cartucho

PREMIADO

O carioca esperto Marcelo Barbosa, de Nova Iguaçu, mostrou que sabe dar vida às gatas lutadoras

O chefe e os tetralutadores de Eduardo Martiniak, de Bauru, SP



Assim a Globo vai acabar contratando o Wagner Marciano Costa, de Valinhos, SP, para uma especial sobre o Senna

Rogério de Araújo Andrade, de Castelo Espírito Santo, ES, armou o álbum de família de Street Fighter

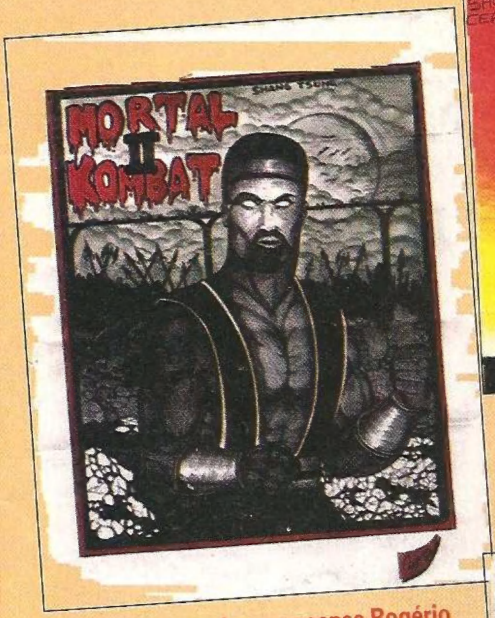
Evandro de Moraes, de Caieiras, SP, mostra Mileena em "Sexta-Feira 13"

Raphael Schmitz da Silva, de Joinville, SC, e seu corte de cabelo Ninja

Ednardo Corsino de Souza, de Santo André, SP

Esaul de Arimatea Furtado Araújo, de Piripiri, no Piauí, promete a paz para Chun Li

Eduardo Rodrigues, de São Paulo, capital, deve achar que o chefe anda meio gordo



O Shang Tsung do paranaense Rogério Rodrigues dos Santos, de Paranaguá

Ronaldo Lúcio Silva, de Taguatinga, DF, levou Scorpion, Sub Zero e Reptile para o Planalto Central

Street Fighter com a marca de Wilson Gandolpho, de Ribeirão Bonito, SP

Chun Li por Márcio Rodrigues da Cunha, de Caieiras, SP

O freguês Raphael Schmitz da Silva, de Joinville, SC, entrou com dois desenhos, é mole?

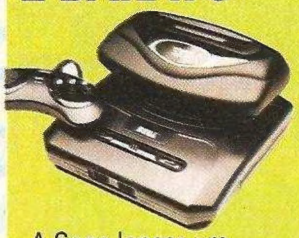
Alexandre Conrado, de Porto Alegre, RS

NEO GEO CD: ARCADE BARATO EM CASA

Grandes jogos por US$ 80

A SNK é uma das melhores softhouses de arcade, com jogos como **Samurai Shodown 2**. Com o Neo Geo CD, os jogos ficarão mais baratos, na faixa de US$ 40 a US$80. O aparelho custa US$500. O modelo front loading já esgotou no Japão. Agora, a SNK vai lançar o top loading, em que o CD vai por cima, como no Sega CD 2. Um modelo mais compacto e competitivo.

SUPER 32X, BOM, BONITO E BARATO



A Sega lançar um booster (envenenador) para o 16 bits. Usa os mesmos processadores do Saturn, mas não são compatíveis. O booster melhora gráfico, som e a velocidade e eleva o Mega a 32 bits. O preço também é atrativo: US$150. Previsto para o final do ano.

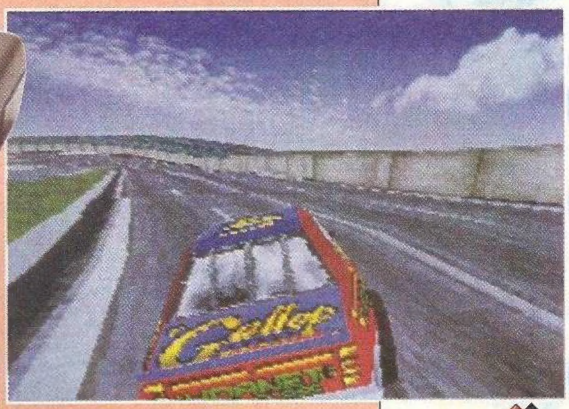
PC-FX DA NEC PODE ROUBAR A CENA

A Nec foi a pioneira na tecnologia de CD-ROM

O ponto forte do FX são suas animações. O console possui um processador próprio para a função e pode descompressar imagens JPEG numa velocidade de 30 quadros por segundo. Possui vários efeitos manjados como zoom e rotação.

SEGA SATURN: KNOW HOW DIRETO DOS ARCADES

O Sega Saturn divide com o Play Station a preferência dos gamers japoneses. O aparelho possui duas CPU SH2 (RISC 32 Bits) com velocidade de 50 MIPS (50 milhões de instrucões por segundo). Dentre os novos consoles, o Saturn possui a maior memória RAM, com 36 Mega. Além de o processamento ser dividido entre as duas CPU, existem mais nove processadores, que trabalham em áreas espacíficas como gráfico e som. Pode trabalhar com polígonos e tem sombreamento e aplicação de textura. Mais de 160 softhouses já se cadastraram e a Sega traz todo esse know how para o Saturn, como os jogos **Daytona USA** e **Virtua Fighter.** A Sega começará a usar a super placa ST-V, o Titan, para arcade, compatível com o Saturn. Tem tudo para detonar!



Daytona USA é um dos mais fantásticos jogos de corrida

Muita velocidade e emoção com Gale Racer

Victory Goal para Saturn inaugurará a nova geração de jogos de futebol

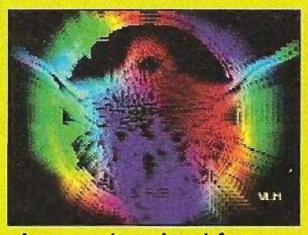
Virtua Fighter: conseguiu sair do padrão dos jogos de luta convencionais utilizando polígonos e conseguindo movimentos realistas

NINTENDO ULTRA 64

A velocidade da CPU do Ultra 64 da Nintendo será de mais de 100MIPS (dobro do Saturn). Tem 16.777.216 cores. O Ultra 64 tem o apoio da Silicon Graphics, e da Alias Research. Preço de US$ 250 para ser lançado em fins de 95.

O console Ultra 64 promete ser o supra-sumo

JAGUAR CD: UMA INCÓGNITA



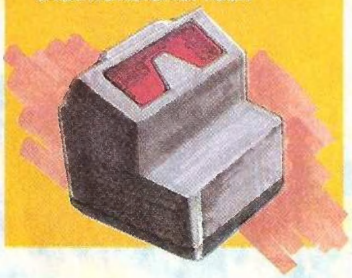
Apesar de a Atari fazer dizer que o seu console é 64 bits, de 64 bits ele só tem a transmissão de dados. A CPU é um 68000, a mesma do Mega Drive. Mas o Jaguar é bom de gráficos e o CD vai melhorar o som. O Jaguar CD está previsto para o fim do ano, com preço de US$200.

3DO: MULTIMÍDIA TOTAL

O console 3DO é o campeão multimídia. Um adaptador para Vídeo CD está para ser lançado e o sistema pode disputar mercado de vídeo-decks. . A aceleradora M2, que eleva o 3DO a 64 bits, promete botar mais lenha na fogueira.

NINTENDO 32 BITS: MISTÉRIO

Apesar da confirmação do projeto de um 32 Bits da Nintendo, a empresa não revela quase nada. Pelas fontes, o console usará o sistema de Private Eyes (olhos privados), que cria, dependendo do ângulo, uma imagem tridimensional real.



Ridge Racer inaugurou a nova geração dos jogos de corrida

O Play Station contra-ataca com Tou Jin Den. Arena 3D, armas e sombreamento dão outra dimensão, diferente do Virtua Fighter

PLAY STATION, A NOVA POTÊNCIA

O console da Sony começa a sair do anonimato. O que mais chama atenção no console são suas especificações técnicas, de fazer inveja aos arcades de última geração. Sua CPU é uma R3000A (RISC 32 Bits) de 30 MIPS. Possui um processador próprio para gerar polígonos. Claro, tem os efeitos de somberamento e aplicação de textura. Processa até 4.000 sprites e tem efeitos de zoom e rotação em cada um deles, separados. Em polígonos e sprites, o Play Station supera o console da Sega. A tela é "escrita" a cada 1/60 segundos, o mesmo poder da placa Model 2, de **Virtua Fighter 2** e **Daytona**. a Sony tem 164 empresas associadas para criar jogos. A Sony trocou o potencial multimídia pelo de videogame. Muitos jogos já estão no forno.

Dark Stalkers só para Play Station, por enquanto

A Konami ataca com Parodius: a versão Play Station inclui duas versões

PRÉ-ESTRÉIA

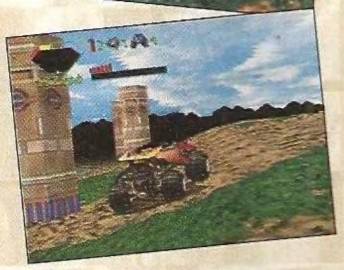
Arcades vêm arrebentando: a Sega traz Virtua Fighter 2 e Desert Tank. E novidades na fronteira tecnológica: Playstation, Saturn e, para breve, Doom para 32X...

OFF-ROAD INTERCEPTOR

CRYSTAL DYNAMICS ***CORRIDA***

3DO

Off-road futurístico produzido pela Crystal Dynamic em que cabe a você o papel de um de um aventureiro caçador de recompensas intergaláctico. Para cumprir sua missão, é necessário que você atravesse seis mundos alienígenas. Cada um deles o espera com diferentes relevos e obstáculos, o que inclui rampas, túneis, crateras, além de perigosos alienígenas. Nas corridas dois jogadores disputam a melhor classificação. O ponto forte do jogo é a ação off-road non-stop, um tapa na cara, com luva de pelica, em matéria de gráficos poligonais, especialidade da 3DO. Fique ligado, o visual é de embasbacar!

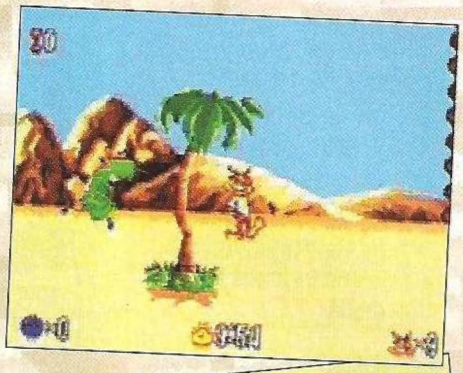


Já disponível

BUBSY

ATARI ***AVENTURA***

JAGUAR



Os alienígenas, ou melhor, os Wollies, estão de volta com um novo plano para dificultar a vida de **Bubsy**. Desta vez, o gatão descarado se diz preparado para encarar as 15 fases de ação/aventura em plataformas. Este cart para um jogador é o ingresso de **Bubsy** em 64 Bits e conta com um novo elenco de inimigos e gráficos de qualidade.

Disponível em dezembo

BLUE LIGHTNING

ATARI ***TIRO***

JAGUAR

Poucos se lembram do **Blue Lightining** para Lynx. O simulador de vôo para um jogador está de cara nova para o Jaguar. Como um piloto do esquadrão das Nações Unidas, você voa em quatro missões ao redor do globo. Escolha seu aviãos e o tipo de ação. Nas missões, você atira contra outros aviões em duelos de arrepiar. Missões de terra exigem mira certeira para destruir alvos terrestres como helicópteros e tanques. No Jaguar, os gra'ficos dão mais realismo à ação.

Disponível em dezembo

THE RETURN OF THE JEDI

JVC — **TIRO**

SNES

Jogo final de uma das melhores séries dos videogames de ação/aventura da história, **Super Return of Jedi** é superior a seus antecessores **Super Star Wars** e **Super Empire Strikes Back**. Em 19 fases de ação 16 Mega, o jogo segue com fidelidade o grande sucesso do cinema Retorno de Jedi, dirigido por George Lucas, incluindo batalhas nas florestas de Endor, a Estrela da Morte, O Esconderijo de Jabba The Hut, e as famosas cenas das motos aéreas. A jogabilidade varia de side-scrolling/plataformas para scroling de trás, vôo em primeira pessoa com gráficos em 3D e efeitos em Mode 7. Tem mais, além das três escolhas do original (Han, Luke e Chewie) desta vez os jogadores poderão contar com Leia e Ewok. Para completar a sensação, a trilha é de John William, o mesmo do filme.

16 Mega
Já disponível

DOUBLE DRAGON V

WILLIANS — **LUTA**

JAGUAR

Os irmãos Lee (Billy e Jimmy) chegam para o Jaguar numa aventura idêntica às já conhecidas no Super Nintendo e no Mega Drive. Jogo de luta em visão lateral, em que você pode escolher entre 12 personagens, cada qual com um repertório diferente de movimentos especiais e técnicas próprias. Um clássico do fighting game. Como no SNes e no Mega, os combates são individuais, no mesmo estilo de **Street Fighter**.

Disponível em dezembo

THE LION KING

VIRGIN/DISNEY — **AVENTURA**

MEGA

Depois do badalado lançamento do cart **Aladdin**, da Disney, no ano passado, a dobradinha Disney e Virgin quer impressionar com este **Rei Leão**. O cart tem 24 mega e conta a vida de Simba - dos primeiros dias à batalha final para recuperar o trono. A jogabilidade inclui ação de plataformas com áreas em 3D. A animação de Simba tem grande realismo e, com o passar das fases, os jogadores aprendem novas técnicas. Inclue as músicas originais do filme, mais duas criadas exclusivamente para o game.

24 Mega
Já disponível

PIER 7

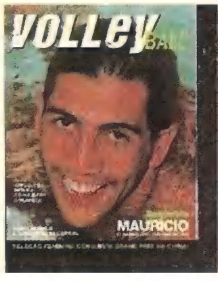
VISTA AÉREA DOS JOGOS DA

São pelo menos seis horas diárias de treinos. Saques. Cortadas. Bloqueios. Até chegar o dia seguinte. E outras seis horas de treinos. Com os mesmos saques. Cortadas. Bloqueios. Para esperar o jogo chegar. Junto com o frio

Marco Antônio Cavalcanti / Abril Imagens

SELEÇÃO. NA VOLLEY DESTE MÊS.

na barriga. Com o público. O esforço. Os aplausos. A emoção. A vitória. A foto na **Volleyball**. De capa. E poder falar das seis horas diárias de treino. Que demoram muito enquanto o sonho não chega.



PRÉ-ESTRÉIA

GODZILLA

TOHO — **LUTA**

SNES

O rei dos monstros japoneses ataca num jogo de luta. Nove monstruosas criaturas vão se digladiar nas cidades e nos campos do Japão. O sistema de jogo é mais que manjado: socos, chutes, rabadas, mordidas, golpes especiais e até fatais. A reprodução dos rugidos dos monstros estão presentes. Os sprites estão grandes, como devem ser. O símbolo localizado na parte inferior mede a raiva. Se estiver completa pode-se usar os golpes fatais. **Godzilla** também vai virar filme em Hollywood.

20 Mega
Disponível em dezembro

FATAL FURY SPECIAL

TAKARA — **LUTA**

G. GEAR

A série **Fatal Fury** não é mais exclusiva dos 16 bits. A Takara traz o **Special** para Game Gear, com direito aos golpes fatais e Ryo Sakazaki. Apesar de muitos lutadores terem sido cortados, é uma grande versão.

4 Mega
Disponível em dezembro

MYST

SUNSOFT — **AVENTURA**

SATURN

Gráficos e música de primeira linha, somados a uma trama intrigante, tornaram **Myst** um hit dos computadores PC e Macintosh. A boa notícia é que a versão para Saturn nada deve ao original.

CD-ROM
Sem previsão de lançamento

TOUJINDEN

TAKARA — **LUTA**

PLAYSTATION

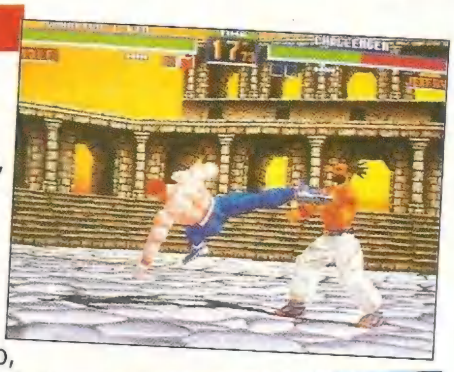
A briga agora ficou entre duas superpotências da última geração de consoles, as japonesas Sony e Sega. Para enfrentar o clássico **Virtua Fighter**, a Takara resolveu lançar **Toujinden**, cuja tradução é a "Lenda do Deus da Luta", para Playstation. Todos os lutadores que você encontra em **Toujinden** apresentam armas no estilo **Samurai Shodown**. Utilizando a técnica de polígonos, o jogo traz muitas movimentações que exploram o universo 3D que o jogo propicia. Resumindo: a jogabilidade não é linear como a que você encontra em **Super Street Fighter** ou até mesmo em **Virtua Fighter**. Neste jogo, é possível sair da linha de ação do oponente para tentar escapar de seus ataques. Esta movimentação permite envolver inimigo andando em volta dele e pegando-o pelas costas. Prevê seis lutadores. Só para Playstation.

CD-ROM
Sem previsão de lançamento

VIRTUA FIGHTER 2

SEGA **LUTA**

ARCADE



A informática e a tecnologia avançam num ritmo alucinante, nem parece que faltam ainda 7 anos para a entrada do novo século. Se você achava que **Virtua Fighter** era o máximo, ainda não viu nada. A Sega não dá descanso nos arcades. Mesmo com **Virtua Fighter** e **Daytona USA** causando filas nos shoppings de São Paulo, a Sega lança mais dois jogos de deixar qualquer um de boca aberta. São eles **Virtua Cop** e nada mais nada menos que **Virtua Fighter 2**. A primeira coisa que se nota são os gráficos: bem mais bonitos e naturais. Com os recursos da placa Model 2 puderam aplicar uma textura mais complexa. Os rostos dos personagens ficaram mais realistas. As roupas ganharam vincos e desenhos. Pelas especificações técnicas da placa pode-se ter o dobro de qualidade de movimentação em relação ao antecessor,

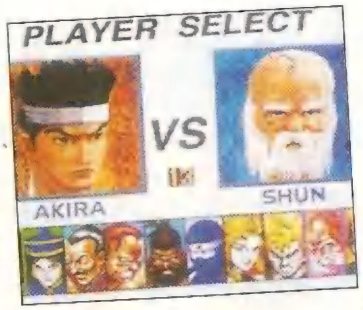
Lion usa o kung fu louva-deus

Shun pode surpreender com seus movimentos

trabalhando numa velocidade de gráfico de 1/60 segundos (isso significa que a tela é "escrita" 60 vezes por segundo). Dois novos lutadores aderem ao grupo de **Virtua Fighter**: Lion e Shun. Lion usa o kung fu louva-deus e Shun é especialista de sui-ken, um kung-fu cujos movimentos lembram um bêbado lutando. Mas não se iluda, seus golpes são surpreendentes. Tomara que parte dessa fantástica tecnologia esteja presente no console Saturn.

Sem previsão de lançamento

Os lutadores ganharam novos movimentos como essa voadora de Lau e o chute alto de Pai (foto abaixo)

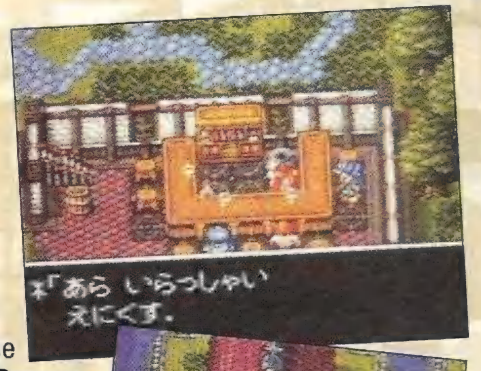


PRÉ-ESTRÉIA

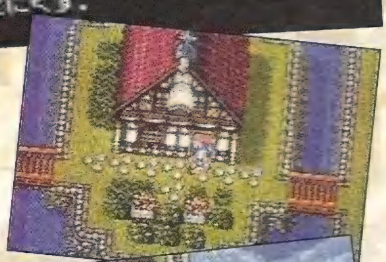
DRAGON QUEST VI

ENIX — **RPG**

SNES



Finalmente! A sexta saga da série **Dragon Quest**, o RPG de maior sucesso no Japão, traz gráficos bem detalhados, sons magistrais e uma história genial. O time de produção é o do **Dragon Quest I**: criação de Akira Toriyama (**Dragon Ball**), música de Kouiti Sugiyama, cenários e história de Yuuji Horii e programa da Chun Soft. Segundo Yuuji Horii, o tema deste **Dragon Quest VI** é o descobrimento. O que ele quer dizer com isso só se saberá vendo o jogo. As cenas de batalha foram melhoradas: os monstros são animados, as magias ficaram animais e novas habilidades foram acrescentadas. Cada personagem pode assumir várias "profissões", como guerreiro, mago e lutador. Tudo a sua escolha, inclusive para os monstros que você capturar.



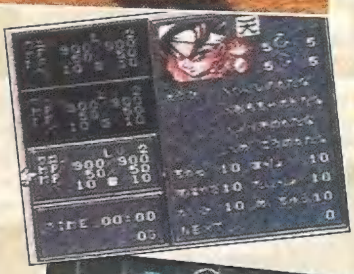
Memória não definida
Sem previsão de lançamento

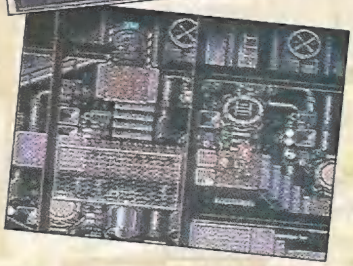
CHRONO TRIGGER

SQUARE — **RPG**

SNES

Chrono Trigger reúne os criadores de **Dragon Quest** (Yuuji Horii) e **Final Fantasy** (Hironobu Sakaguti), os dois alicerces do cenário RPG. E mais: conta com personagens de Akira Toriyama. Só pelo time é possível ver que **Chrono Trigger** vai ser tão bom que pode até superar **Dragon Quest** e **Final Fantasy**. O "point" do jogo é a possibilidade de poder viajar através dos tempos e ir tanto à pré-história como a uma era futura. As cenas de luta pretendem ser bem diferentes dos RPGs atuais.





24 mega
Sem previsão de lançamento

DOUBLE DRAGON

TECHNOS JAPAN — **LUTA**

NEO GEO

A nova aliada da SNK, a Technos Japan, prepara-se para o lançamento de seu antigo sucesso. Mas, agora, os irmãos Billy e Jimmy vão brigar num combate um-a-um, do mesmo genêro do que existe no **Street Fighter**. Espera-se ansiosamente que as mulheres de chicote também façam parte da "gangue" de lutadores. Até a namorada de Billy, Marian, já entrou no combate. Uma fabricante que está prometendo arrasar no Neo Geo.

Memória não definida
Sem previsão de lançamento

SUPER TETRIS 3

BPS — **RACHA -CUCA**

SNES

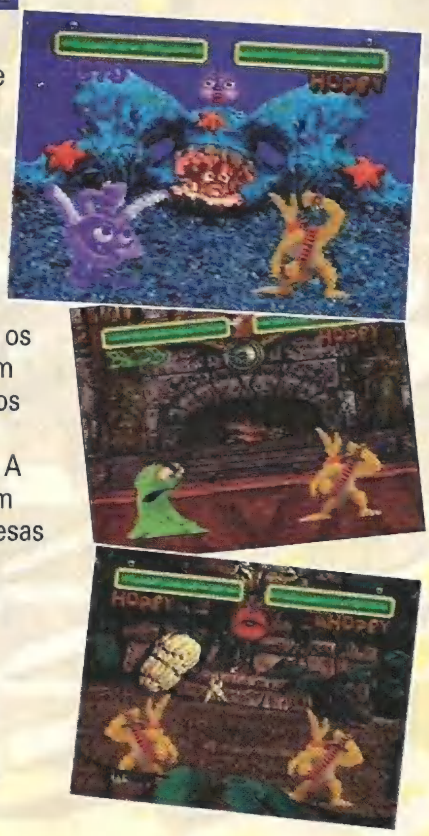
Os caras da BPS não dão folga. É um **Tetris** atrás do outro. Entre as novidades de **Tetris 3**, podemos citar um modo versus em que até 4 jogadores podem participar, o modo Magicallis e o Sparkllis. O modo Magicallis consiste em apagar blocos formando linhas da mesma cor. Em Sparkllis, você deve fazer uma linha e, se ela contiver um bloco condutor, uma corrente elétrica passa pelos blocos. Os blocos atingidos desaparecem. Um **Tetris** para toda a família.

8 mega
Disponível em dezembro

C2 JUDGEMENT CLAY

INTERPLAY — **LUTA**

SNES **32X**



O novo **Clay Fighter** traz tudo novo. Somente Bad Mr. Frosty e Blob foram mantidos. O jogo continua sendo aquele jogo de luta que faz uma paródia aos tradicionais jogos de luta **Street Fighter** e **Mortal Kombat**. Todos os lutadores desse C2 foram remodelados. Os bonecos de massa (clay) foram também redigitalizados. A Interplay avisa que foram preparadas várias surpresas nesse jogo como, por exemplo, o claymation estravaganza.

24 mega
disponível em novembro
para SNes
no primeiro trimestre de
95 para 32X

SPACENAUTS

KONAMI — **AVENTURA**

3DO

A Konami entra no 3DO com um adventure, um drama interativo no estilo de **Snatcher**. A concepção gráfica de **Spacenauts** lembra **Snatcher**, sucesso para computadores e PC Engine. Nesse tipo de jogo, gráficos e sons são vitais, e o 3DO é o aparelho certo. Não se sabe muito do jogo mas a Konami se consagrou no gênero com **Snatcher**.

Memória não definida
Sem previsão de lançamento

RAYMAN

UBI SOFT — **AÇÃO**

JAGUAR

O primeiro jogo da Ubi Soft para Jaguar apresenta Jimmy, que, de repente, se torna um super-herói e faz com que tudo a sua volta (pedra, árvores e cogumelos) e ganhe vida. Mas uma força negra destrói tudo e você é obrigado a se lançar numa aventura. Excelentes gráficos e animações de 25 quadros por segundo.

Memória não definida
Disponível em dezembro

GOUKAISER

TECHNOS JAPAN — **LUTA**

NEO GEO

A Technos Japan lança esse título original para Neo Geo de estilo manjado. Assinado pelo diretor de **Fatal Fury** em desenho. Promete ser um jogo de luta diferente. Personagens são enormes e têm características próprias.

Memória não definida
Sem previsão de lançamento

PRÉ-ESTRÉIA

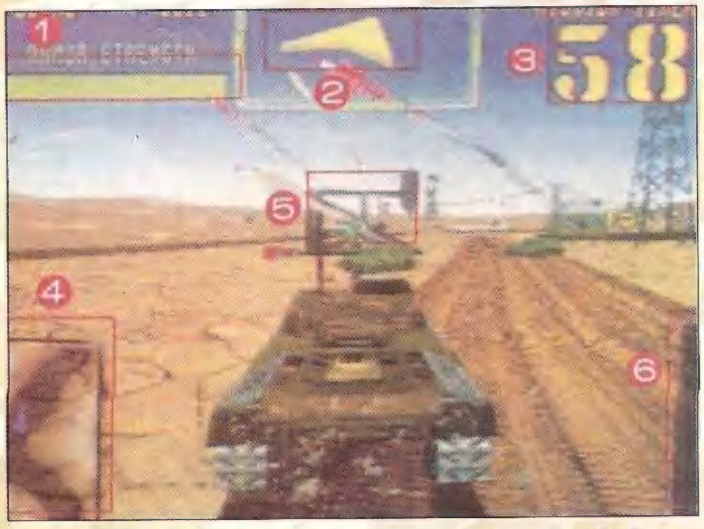
DESERT TANK

SEGA — **SIMULADOR**

ARCADE

A Sega continua atacando com sua série de gráficos poligonais na linha de **Daytona USA** e **Virtua Fighter**. Agora, a empresa apostou num jogo de guerra de tanques. É a última palavra em se tratando de simulador do gênero. **Desert Tank** usa a placa MODEL 2 utilizada em **Daytona** e **Virtua Cop**. O realismo é grande, a movimentação é perfeita e os detalhes são impressionantes. A aplicação de textura dá mais realismo aos gráficos. Sua missão é destruir o sistema de ataque nuclear afetado por um vírus de computador. Há duas missões: uma para principiantes (4 fases) e outra para os cobras (5 fases + 1 especial). Para fazer inveja à Guerra do Golfo.

Memória não divulgada
Já disponível



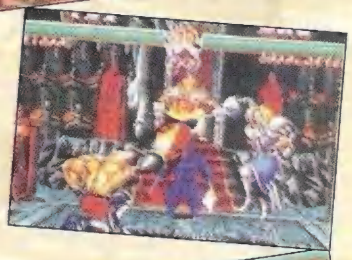
O realismo é um dos pontos altos deste simulador

SAMURAI SHADOWN 2

SNK — **LUTA**

NEO GEO

O sensacional jogo de luta da SNK vai ter continuação em breve. **Samurai Shodown 2** traz muitas novidades. Todos, exceto Tam Tam estão de volta. À eles somam mais quatro novos personagens: Genjurou, Cham Cham, Zigar e um misterioso monge. Como todo jogo de luta que se preze tem 12 ou 16 personagens, deve existir um mestre secreto. Os personagens receberam modificações e cada um tem um golpe fatal capaz de pulverizar a arma do oponente. Os golpes fatais só são acionáveis quando a barra de raiva está completa. Existe um movimento para escapar de rasteiras dando um pequeno salto. Os lutadores podem rolar para frente ou para trás para escapar de ataques altos. Para evitar magias como a de Galford, o negócio é agachar e deixar passar a magia. Dando sequência a uma tradição da SNK, todos aprenderam um movimento para provocar o oponente. Um show para Neo Geo.



Memória não definida
Sem previsão de lançamento

GOLDEN AXE THE DUEL

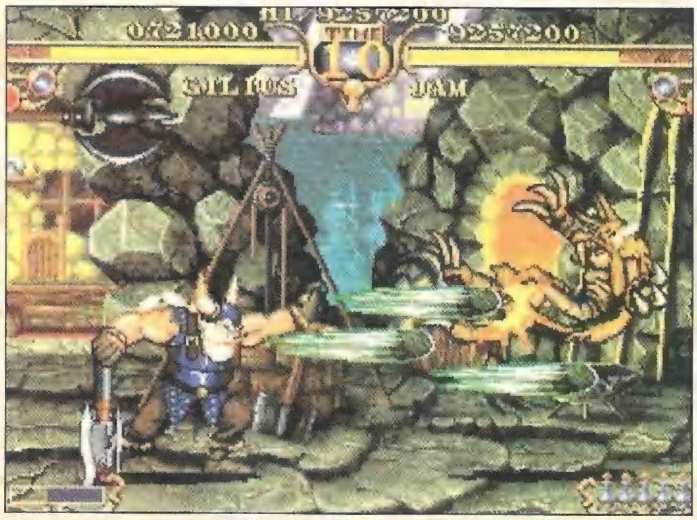
SEGA — **LUTA**

SEGA CD

ARCADE

Jogo desenvolvido para ST-V, o Titan, placa compatível com o Saturn. O jogo segue o esquemão **SF II** com personagens de Golden Axe protagonizados por Ax Battler, Tyris Flare e Gilius Thunderhead. Prevê 10 gladiadores com direito a muita pancadaria

Memória não definida
Sem previsão de lançamento



DOOM

SEGA — **AÇÃO**

32X

Um grande sucesso de PC será convertido para o booster 32X. O estilo é o mesmo de Wolfenstein 3D, numa perspectiva similar. Sua missão é fugir. Durante a fuga você recolhe melhores armas, armaduras mais eficientes e acha muitas passagens secretas. **Doom** para 32X apresenta as mesmas fases e níveis secretos já conhecidos dos usuários decomputadores PC. O nível de violência vai ser o mesmo, o que leva a Sega a censurar o jogo com o rótulo MA-17.

Memória não divulgada
Sem previsão de lançamento

CAPTAIN COMMANDER

CAPCOM — **LUTA**

SNES

Apesar do atraso, a Capcom finalmente traz **Captain Commando** para SNes. O jogo segue o esquema **Final Fight**, com 4 personagens. Prevê dois jogadores simultâneos (no arcade eram 4). Controle Captain Commando, Ninja Sho, Alien Jennety ou bebê Hoover entre fases com muitos inimigos e destruição. Se achar uns robôs pelo meio do caminho, pilote-os para facilitar sua jornada.

16 Mega
Disponível em novembro

BEAVIS AND BUTT-HEAD

NEWMEDIA — **AVENTURA**

SNES

Os politicamente incorretos Beavis e Butt-Head vnao chegar ao SNes. Ao contrário da versão para Mega Drive, este Beavis and Butt-Head segue a linha ação com quebra-cabeça com uma jogabilidade tipo pule-atire de visão lateral. Um ou dois jogadores podem passear pelos locais de Highland utilizando brinquedos como armas de paintball e serras-elétricas. Um cart com muita ação, loucuras e muito heavy-metal.

12 Mega
Já disponível

A PROMOÇÃO CONTINUA
PARTICIPE DA 2ª ETAPA
VEJA OS DETALHES NA PÁGINA AO LADO

PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER

OLHO DE LINCE

PROVE QUE VOCÊ ENXERGA LONGE!

No novo concurso da SUPER GAMEPOWER quem tem olho de lince fatura prêmios incríveis.

Se liga na mamata:

Primeiro você procura a palavra SUPER, impressa com destaque em alguma página da edição 7, a palavra GAME, impressa na edição 8 e POWER na 9.

Depois preeenche um cupom respondendo em quais páginas dessas três edições elas foram encontradas. Aí é só começar a torcer. É muito fácil, cara! Confira o regulamento ao lado, abra bem os olhos e participe!

1º prêmio: 1 TV estéreo 29" com controle remoto, marca Sanyo.

REGULAMENTO

1. A Promoção SUPER GAMEPOWER "Olho de Lince" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa organizadora e de seus parentes diretos.

2. Para participar, basta localizar, impressos nas edições 7, 8 e 9 da revista Super Gamepower, selos com partes do logotipo SUPER GAMEPOWER e responder ao cupom que vem nessas edições, dizendo em quais páginas se encontram as palavras SUPER, GAME e POWER.
A palavra SUPER estará na edição 7, GAME na edição 8 e POWER na edição 9.
O cupom será repetido nas 3 edições.

3. Poderão ser enviados 1, 2 ou 3 cupons, desde que cada um esteja em um envelope e traga as três respostas corretas.

4. O cupom, devidamente preenchido, deverá ser enviado dentro de um envelope para PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER "OLHO DE LINCE"- Caixa postal 9442 - CEP 05999-999 - São Paulo, SP, até o dia 20/12/94, data do encerramento das participações. O carimbo do Correio valerá como comprovante.

5. Não terão validade as cartas que não preencherem as condições básicas da promoção.

6. Só serão aceitos cupons originais.

7. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes das três edições e será realizado na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, no dia 05/01/95, com livre acesso aos interessados.

8. A relação dos ganhadores será publicada na edição de nº11 de Super Gamepower, a ser lançada no dia 31/01/95.

9. Os prêmios serão entregues na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, para ganhadores que residam em São Paulo, Capital. Os demais ganhadores receberão seus prêmios nas distribuidoras de suas cidades.

10. Serão distribuídos 10 prêmios no total, na ordem especificada:
1ºprêmio:1 TV estéreo 29" com controle remoto, marca Sanyo.
2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo.
4º e 5º prêmios:1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo.
6º ao 10º prêmios:1 rádio gravador estéreo sem CD, marca Sanyo.

Cert. Autorização nº 01/00/334/94

4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo.

2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo.

6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD, marca Sanyo.

VOCÊ PODE CONCORRER COM 1, 2 OU 3 CUPONS, DESDE QUE CADA UM DELES TRAGA AS TRÊS RESPOSTAS CORRETAS. SÃO MUITO MAIS CHANCES DE GANHAR!

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAM

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE LINCE

Nome:

Data Nascº: Sexo: Prof. do pai:

Endereço:

Cidade: CEP: Estado:

Tel.: CIC (seu ou do responsável)

EDIÇÃO 7 — SUPER — Nº da Página:

FIQUE LIGADO! ESTA É A SEGUNDA PALAVRA QUE VOCÊ VAI LOCALIZAR!

EDIÇÃO 8 — GAME — Nº da Página:

EDIÇÃO 9 — POWER — Nº da Página:

SAI DESSA!

ABRE UMA SUPER GAME POWER!

SUPER GAME POWER
SEGA·NINTENDO

VOCÊ VAI PÔR SEUS ADVERSÁRIOS PRA CORRER!

MEGA

PITFALL:

THE MAYAN ADVENTURE

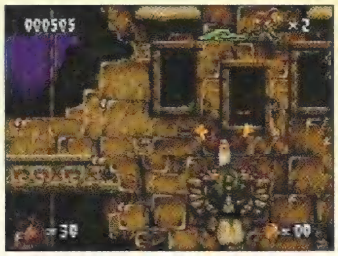
DICA: use as criaturas nojentas como cipó para alcançar plataformas altas

Por Chefe

Depois do revival deste ano Festival de Woodstock tudo é permitido. Até ressucitar sucessos do Atari 2600 para os consoles atuais. É só checar em qualquer loja a safra de lançamentos para chegar a versões de títulos jurássicos. O primeiro a ser relançado com nova roupagem foi **Space Invaders**. O segundo é esse excelente **Pitfall**. Tudo indica que o próximo sucesso de Atari a ser convertido para 16 Bits, será o non-stop **River Raid**.

FILHO DE PEIXE...

Lembra? Em **Pitfall** para Atari você comandava Harry, um intépido caçador de tesouros, perdido numa selva tropical. Agora, no Mega Drive, a missão é guiar Harry Júnior em busca do pai, capturado por um terrível deus Maia. Se para Harry era difícil abrir caminho através dos inúmeros obstáculos, Júnior, terá que superar em muito as habilidades do pai se quiser sair vivo desta. Serpentes rápidas como raios, macacos que atiram pedras, águias vorazes, esqueletos e toda uma horda de inimigos que habitam o inferno verde. Com este time, nem o Jacques Cousteau! Se a aventura no Atari era um estouro, desta vez os gráficos e sons fazem com que **Pitfall** seja uma versão definitiva. Os cenários do Mega são compostos por vegetações, cavernas e cachoeiras até chegar ao reino Maia. A dificuldade é ultrapassar a oitava fase. Problema do leitor.



DICA: durante a fase de Lost City, pule na língua da estátua para ganhar mais impulso

DICA: os jacarés no Yaxachilan Lagoon não conseguem abrir suas bocas no caso de alguém estar sobre suas cabeças

CHUVAS E TROVOADAS

Infelizmente, os fracos controles fazem com que Harry Júnior seja um perdedor na tela. Este defeito não aparece nas manobras, bem completas, de Harry e sim no tempo em que ele as executa. Essa mancada é suficiente para se perder todas as vidas num piscar de olhos.

DICA: um truquezinho para mudar sua velocidade: ligue um joystick no jogador 2. Aperte o botão A no controle 2 e ganhe câmara lenta, o B aumenta a velocidade. Use na fase Runaway Mine Cart

DICA: verifique todas as rochas na fase Xibalba Falls. Itens escondidos como power-ups são encontrados em todo lugar

DICA: na entrada de Tazemal Mines, vire-se para a esquerda e pule sobre a corda. Ao cair, pule da encosta da montanha para a direita e ache uma vida

DICA: para subir alto na fase Calakaual Rain Forest pule nos tocos de árvore e segure para Baixo. Você irá ao topo da tela

O CLÁSSICO

Se você procura um side-scrolling que reúna todas as características de um clássico, esta versão de **Pitfall** é a sua escolha. Mas, caso você não esteja habituado a destroçar controles, é melhor nem arriscar.

PITFALL	3.8
MEGA	
ACTIVISION	
16 Mega - 10 fases	
1 Jogador	
Ação/aventura	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Andrômeda

Você anda irritado com os jogos do **Sonic**? Acha que os porcos-espinhos só servem para serem atropelados? Queria nunca ter ouvido a palavra "Robotnik"? Prepare-se para uma surpresa. Seja você ou não um fã do porquinho, esta recém-lançada aventura é uma revolução no mundo dos games.

SONIC BOOM

Tudo bem, não tem nada de novo na trama. Na verdade, Death Egg que explodiu no **Sonic 3**, não explodiu e o Sonic tem de voltar à ilha para destruí-lo. Lembra do Knuckles, o équidna do **Sonic 3**? Ele está de volta e, desta vez, você pode jogar com ele. Melhor, há dois jogos diferentes neste cart. Como Sonic, você segue uma linha de história e como Knuckle, outra. Os dois jogam nas 4 primeiras zonas do jogo, mas andam por áreas diferentes. O Knuckles tem dois movimentos - voa e escala paredes - que permitem atingir áreas onde Sonic não chega. Nas zonas que os dois atravessam, cada um tem a sua jogabilidade.

Mega
Sonic & Knuckles
Sega

Claro, não passa de mais um jogo Sonic. Mas este Sonic e Knuckles tem elementos revolucionários que o tornam inovador para Sega.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	5.0	5.0	Interm.

US$ 69,99
18 Mega
Já disponível
Ação/aventura

1 jogador
7 zonas
Visão lateral
Multiscrolling

DICA: *se você engolir todas as esmeraldas no Sonic 3 e Sonic & Knuckles, pode virar um Hiper ou Super Knuckles, e se tornar quase invencível*

DICA: *para voar neste aparato pela Mushroom Hill Zone, basta aplicar um Spin Dash nela*

DICA: *quando você dá de cara com um corredor sem saída com uma corda na Flying Battery Zone, segure na corda da direita para ser jogado em outra fase*

DE VOLTA PARA O FUTURO

Você acha que isso não é suficiente, que continua sendo mais um cart de Sonic com um outro personagem? Bem, dê uma olhadinha no tamanho deste game. Se você ligar o seu cartucho **Sonic e Knuckles** com o **Sonic 2** ou **3** (ainda não podemos contar como), pode jogar novamente esses jogos como Knuckles (no modo para um jogador). Isso mesmo, compatibilidade retroativa! Algo jamais visto até agora. Claro, você diz, não tem nada de novo que se possa fazer com **Sonic 2** e **3**, certo? Erradíssimo. Como Knuckles, você tem acesso a áreas dos dois jogos onde nunca tinha ido antes. No **Sonic 3**, você verá cenas que nunca havia visto antes e, melhor ainda, que são muito mais difíceis do que o game original - o que faz valer a pena jogar de novo. Fique ligado, Sega promete mais compatibilidades com outros jogos **Sonic**, todos a serem anunciados em breve.

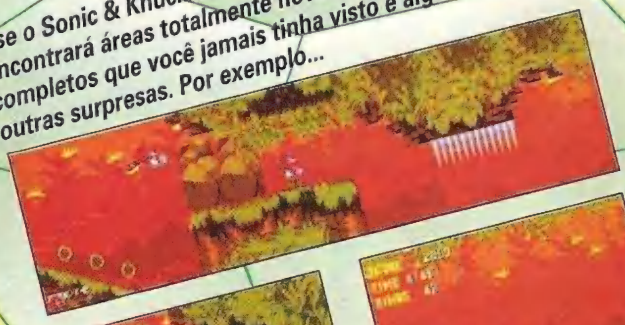
ROBOTNIK

Caso não esteja interessado na compatibilidade retroativa, provavelmente você quer saber como é esse novo **Sonic**. Sete zonas regulares, todas com temas originais e cheias de novos aparatos e crones mecânicos

SONIC & KNUCKL

New and Improved

Use o Sonic & Knuckles para ligá-lo ao Sonic 3. Você encontrará áreas totalmente novas no game - cenas completos que você jamais tinha visto e algumas outras surpresas. Por exemplo...



Na Ilha Angel, Ato 1 do Sonic 3, use Knuckles para passar pelas pedras que você quebrou como Sonic. Elas levam a uma área nova e mais difícil do jogo. Além disso, você luta com um chefe totalmente novo

No Sonic 2, escapar de áreas está mais fácil. O Knuckles escala as paredes

GAMEPRO DIRETO DOS USA

DICA: *em Sandopolis, espere até que os escorpiões virem as costas para você, depois aplique um Spin Dash neles*

DICA: *tem uma vida escondida bem no caminho no Flying Battery Zone, Ato 1. Basta pular e você vai cair em cima dela*

DICA: *nem todas as grandes avalanches em Sandopolis são fatais. Enterre-se aqui e saia em outra área*

BONS GRÁFICOS E CORES VIBRANTES

O **Sonic & Knuckles** tem bons gráficos - parecidos com os do **Sonic 3**. O Death Egg Zone tem cenários particularmente bonitos. O Knuckles é um sprite muito mais intrigante que o Tails; seus novos movimentos o tornam mais divertido de assistir (ele fica paralisado para voar). Curiosamente, quando você liga o **Sonic 2** e **3** através do **Sonic & Knuckles**, as cores do jogo original parecem mais vibrantes. As trilhas sonoras clássicas incluem novos temas para cada zona e efeitos sonoros adicionais, juntamente com o famoso repertório Sonic de pings, plings e sons de mordidas.

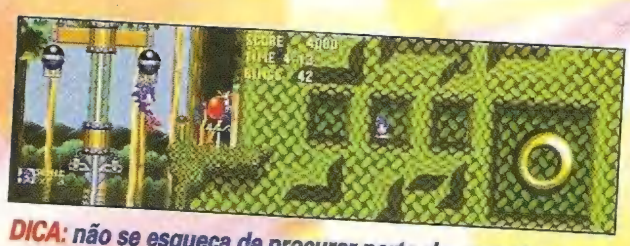
do Robotnik. Os power-ups originais estão por todos os cantos, mas encontraremos dois novos bonus rounds, um movimento estilo pinball, semelhante a um caça-níqueis. A Fase Especial é idêntica a do **Sonic 3**, só que muito mais difícil e com vários novos elementos, como bolas amarelas sobre as quais você deve pular. A jogabilidade é bem mais difícil que a do **Sonic 3**. Mesmo que você nunca tenha jogado um game **Sonic**, vai ficar fera nos controles do **Sonic & Knuckles** rapidinho. Tanto o Sonic quanto o Knuckles têm os movimentos tradicionais do Sonic. É preciso de um pouco de manha para fazer o Knuckles escalar as paredes, mas é como andar de bicicleta, depois que você aprende não esquece mais.

DICA: *evite as nuvens tóxicas do inimigo. Se elas o pegarem, você é envenenado e seus anéis desenergizados, um por um, até você cair morto*

SUPER SONIC

Se mesmo assim você ainda não estiver convencido, vá brincar de arremessar o Bison no chão e deixe os fãs incondicionais do Sonic em paz. O cara conquistou nossos corações e as últimas inovações tecnológicas no mundo dos carts o tornam ainda melhor. Para horas de plataforma mortal de ação/aventura, experiente **Sonic & Knuckles** e **Knuckles** & **Sonic 3** e **Knuckles & Sonic 2**. Vale a pena comprar, não há páreo para ele.

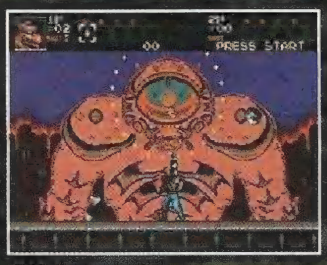
DICA: *para derrotar este chefe na Flying Battery Zone, fique em pé em cima dele. Quando ele girar em você, aplique um Spin Dash*



DICA: *não se esqueça de procurar perto das paredes e passar para quartos secretos*

Por Scarry Larry

Os Contras estão de volta. *Contra: Hard Corps*, o primeiro game *Contra* para MegaDrive, continua na linha Konami de aparatos de guerra explosivos, com muito mais tiros.



DICA: para destruir o único olho do ol, mire e salte quando os bombardeios começarem. Se ele jogar o carro abandonado em você, atire nele pela lateral

CONTANDO COM OS CONTRAS

Já se passaram cinco anos desde o fim da Guerra contra os Alienígenas (*Contra IV* para SNES), mas a civilização ainda não foi totalmente reagrupada. O governo formou um novo grupo de elite militar, que adotou o nome da brigada dos heróis que caíram, os Contras. São chamados de Hard Corps por qem os teme. Cada Contra tem suas próprias armas e ataques especiais (veja na página ao lado). Eles irão precisar mais do que nunca, pois enfrentarão mais metais violentos que em um show do Motorhead. No fim de cada fase, você encara um chefão tão grande que faz o Roseanne Arnold parecer...bem, menor, pelo menos. Os chefões vão de ruins a cruéis e podem ser desde um cybercyclop até um trem com mais intenções. Ao completar cada fase, você pode escolher os cenários. Pintam dúvidas como salvar o centro de pesquisas ou se vingar de um inimigo? A escolha é sua, mas decida logo, você não tem muito tempo. Um toque e você é rebaixado a soldado raso.

DICA: quando lutar com o chefão da highway, deslize depois de nocauteá-lo

DICA: fique bem em baixo dos aviões do inimigo no Deadeye's Stage, eles só têm um ângulo de tiro

COLÍRIO PARA OS SEUS OLHOS

Para aqueles que acreditam que o MegaDrive não é capaz de produzir bons gráficos, *Contra* é a prova definitiva que isso não é verdade. Máquinas gigantescas de aparência cruel e estranha, cenários detalhados e com a vida de uma animação fluente fazem o jogo arrebentar. Acrescente algumas perspectivas diferentes, como um robô gigante que o persegue pela

DICA: observe as motocicletas de um certa distância. Elas vão descer a montanha e se atirar em cima de você. Fique em um canto e deixe-as explodir

Mega

CONTRA: HARD CORPS

Konami

A Konami veio para satisfazer os fãs de jogos hardcore com tiros e ataques mecânicos. Se você prefere detonar seus problemas em vez de solucioná-los, está na medida.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	4.5	5.0	Interm.

Preço não disponível	Ação/aventura
16 Mega	2 jogadores
Já disponível	6 fases
	Visão múltipla

HARD CORPS

DICA: atire na cabeça deste chefão, mas fique atento as suas garras quando ele cair!

Information Highway e o jogo vai parecer real. Os sons não se destacam - a única coisa de que você vai se lembrar são as explosões, que testam os limites dos alto-falantes da TV. A trilha sonora é um techno pop japonês razoável. Os controles são tão simples como apertar um gatilho. Você usa um botão para trocar de armas, um para pular e outro para atirar. Em determinada fase pode-se até trocar de posição: uma configuração permite que você atire e corra, a outra o mantém imóvel enquanto atira. Se você não memorizou o lema dos Contra (Matem todos eles e deixe que Deus os classifique), não está pronto para este jogo. Se você acha que é durão o bastante para integrar o Corps, pegue um porrete e vá à luta.

DICA: no Research Center, você encontra esses caras no começo. Pule sobre os mísseis e então acerte os saqueadores. Eles explodirão em suas próprias máquinas

DICA: preste atenção nesse pesadelo voador no fim do Research Center. Se você não pular no momento em que ele aparecer, vai acabar levando um tiro

DICA: quando enfrentar este chefe na fase de Deadeye, acerte a órbita que sai da nave e pule para evitar seus tiros de laser

Browny

Victory Laser

Gemini Scatter

Electromagnetic Yo-Yo

Shield Chaser

BRAD FANG

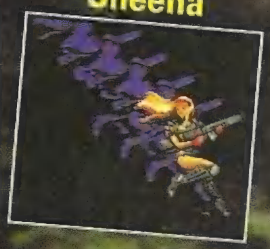
Beast Shooter

Psychic Blaster

Flame Thrower

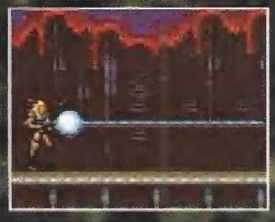
Power Punch

Sheena



Genocide

Shower



Break Laser

Ax Laser

URBAN STRIKE

O Veículo de Ataque

O Moicano

O Gavião Negro

Você!

AS ARMAS STRIKE

Por Frequent Flyer

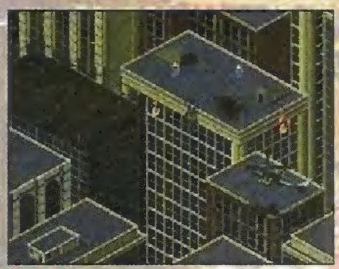
2001 não é um bom ano. Cartéis de drogas controlam São Francisco e Nova Iorque. Um temido criminoso retorna da tumba. Os iraquianos estão dando as cartas. A boa notícia é que tudo isso acontece em **Urban Strike**, um cartucho de combate de helicóptero de primeira linha.

ABATA TRÊS

O mais novo membro do esquadrão de helicópteros da Electronic Arts assumiu a liderança. Será uma guerra aérea contra inimigos ferozes e bem armados. Primeiro, o Deserto. Depois, a Selva. Agora, a Área Urbana. Você voa entre a vida e a morte por dez grandes Missões (com de 6 a 9 Campanhas cada) em cidades como São Francisco,

DICA: não deixe seu coração em São Francisco, Missão 4. Encontre o 1-up perto da praia.
DICA: luzes vermelhas dizem que balas e foguetes estão destruindo o alvo

Nova Iorque e Las Vegas. A batalha mortal, tanto na terra como no ar, requer um treinamento avançado para pilotos. A jogabilidade consiste em voar em dois helicópteros e pilotar um veículo de ataque terrestre com visão superior de 3/4



DICA: cada civil que você salva e descarrega na base aumenta em 100 a sua defesa

Mega
URBAN STRIKE
Electronic Arts

Três Strikes..tudo em casa. Dez níveis, dois helicópteros e a oportunidade de lutar como comando de guerra fora da aeronave são os pontos fortes da série de combate em helicópteros com visão superior de 3/4 da EA.

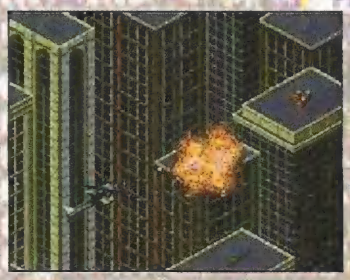
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.5	4.0	5.0	Avanç.

US$ 59,95
16 Mega
Já disponível
Combate em helicóptero

1 jogador
10 missões
Visão superior de 3/4
Multiscrolling
Password

GAMEPRO DIRETO DOS USA

lutando contra aeronaves e tanques. Além disso, você sai do helicóptero atrás de ação de tiro de infantaria no estilo procurar e destruir.



DICA: na missão 5, Nova Iorque, atire em estruturas no topo de aranha-céus para encontrar suprimentos
DICA: no final da missão 2, dez tiros de MR9 e um míssil destroem um jato
DICA: aproxime-se devagar dos guardas, assim eles não irão atirar

CONTROLE!

Os controles nos modos de luta, em geral, são bons, mas o helicóptero faz o joystick trabalhar duro. Excelentes novos movimentos de helicóptero permitem que você tenha um extraordinário poder de fogo. Coloque o helicóptero de lado e dê um giro de 360°. Mas como nos outros cartuchos, o controle da batalha depende do estado do seu direcional e dar tiros precisos pode levar horas.

VISÕES SÉRIAS

Os gráficos dos helicópteros em geral são bons. Embora a visão superior de 3/4 pareça plana algumas vezes, as aeronaves parecem espertas quando giram e provocam destruição. Mais uma vez minúsculos atiradores de elite ficam na tocaia pela sua rota de vôo. Os detalhes são realmente sensacionais. Os famosos efeitos sonoros de **Strike** são suaves. Sons de helicópteros, tiros e explosões cumprem seu papel, ao lado de um som tecno-funk, que balança tudo.

EM GREVE

Considerando a ação e a estratégia de luta do ponto de vista de um helicóptero, **Urban Strike** é um jogo super-decente. A equipe do **Strike** arrebentou mais uma vez.

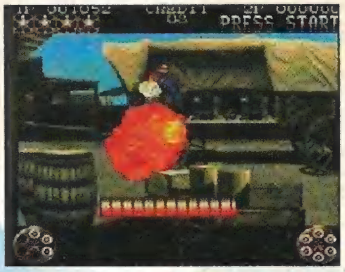
Por Quick-Draw McGraw

Essa tão esperada seqüência de **Lethal Enforcers** apresenta novas atrações, um cenário Western e uma carga pesada de ação que o tornam melhor que o original.

DICA: muitas armas estão escondidas no jogo. Por isso, atire em todos os objetos que podem ser quebrados

JUSTICEIRO IMPLACAVEL

O **Lethal II** leva você de volta aos bons tempos do Oeste Selvagem, onde vilãos peritos no gatilho estão roubando tudo que vêem pela frente, desde bancos a diligências. É tarefa sua e de sua pistola justiceira proteger os inocentes e pôr um ponto final nessa baderna toda. Um ou dois jogadores (simultaneamente) podem ser promovidos de posto (guarda, delegado, xerife e daí em diante) enquanto dominam o Oeste. O revólver que você vai usar, de seis balas vendidas separadamente, é copiado do primeiro cartucho. Atirando em armas na tela, você pode melhorar as suas chances e ganhar uma espingarda de cano duplo, metralhadoras e até canhões. Afinal, armas cruéis são necessearias para lutar contra homens cruéis. Exatamente como no primeiro jogo, os gráficos são bons. Embora o sangue tenha sido esquecido, os sprites digitalizados de excelente definição farão com que você se esconda atrás do sofá e o background em 3D dá um tom mais Western que o de **Tombstone**.



DICA: este chefe da primeira fase pode ser duro na queda. Mantenha-o sob fogo cerrado constantemente para que ele não possa usar seus canhões

LETHAL ENFORCERS Gun Fighters

GAMEPRO DIRETO DOS USA

DICA: não basta atirar em tudo que se mexe. Escute as vítimas inocentes que estão pedindo socorro. Se atirar nelas, você perde estrelas e pontos

DICA: algumas armas especiais podem ser recarregadas. Tire vantagens desta opção antes de perdê-la

SOM DE BALA

Quanto ao som, esse **Lethal Enforces II** é tudo que o seu antecessor era e muito mais. Novas vozes digitalizadas e efeitos sonoros de inimigos vão inspirá-lo a praticar feitos heróicos. Os melhores recursos são os efeitos de tiros. Cada arma tem um tipo de tiro diferente que cria uma situação realista de tiroteio. Embora você possa usar o controle normal, precisa usar a arma. Todo jogador que já usou o justiceiro está habituado a sua ação de tiros rápidos e certeiros. Esta arma leve é mais eficaz que no primeiro **Lethal**, especialmente quando está mirando em objetos em movimento. E o estilo Magnum é mais realista para pistoleiro.

DICA: atire para fora da tela constantemente para recarregar sua arma - você não vai querer ser pego de surpresa sem balas em uma situação como essa

DICA: quando este chefe levanta uma espingarda sob a sua cabeça, atire nela e depois agarre-o. Repita isso até ele morrer

DICA: o relatório de pontaria I dá a sua colocação e determina uma meta para você

SAQUE E ATIRE

Lethal Enforces II é tão bom quanto o original e seus novos recursos podem fazer de você o melhor gatilho do ano. Será que seu tiro é rápido e certeiro o bastante para sobreviver no Oeste Selvagem?

Mega
LETHAL ENFORCES II
Konami

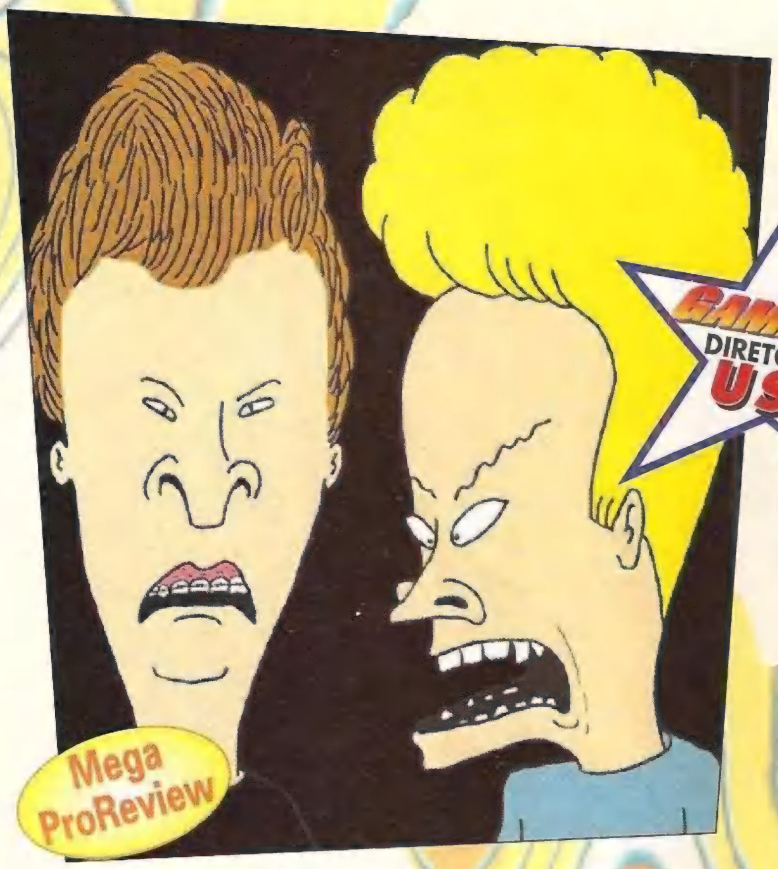
Uma seqüência devastadora e nova, Lethal Enforces II - Gun Fighters é um bom Western de tiros com recursos excepcionais, jogabilidade intensa e, obviamente, o Justiceiro

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	5.0	5.0	ADJ. (Ajust.)

Preço: não disponível
16 Mega
Já disponível Tiro
2 jogadores
5 fases
Visão em 1ª pessoa
Armas vendidas separadamente

BEAVIS AND BUTT-HEAD DON'T BITE

Uhhhh, heh-heh, heh-heh...



GAMEPRO DIRETO DOS USA

DICA: *o sr. Van Driessen tem várias informações interessantes*

Beavis e Butt-Head são os bad boys da MTV. Só que, em tempos de censura no videogame, eles tiveram de "pegar leve" para entrar no mundo Mega. A Viacom jogou água no sarcasmo dos caras e cortou os vídeos da MTV. Sobraram gráficos simples e a concepção de desenho animado, que virou pura jogabilidade. Beavis e Butt-Head foram feitos sob medida para dedos ágeis e pilotos preparados para uma longa caçada junk cheia de puzzles obscuros.

Som na guitarra!

DICA: *você pode encontrar objetos úteis em qualquer lugar, até embaixo do sofá*

Mega

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Viacom

O carisma das estrelas pode atrair fãs de Beavis e Butt-Head para esse jogo, mas é melhor eles estarem preparados para um game play longo.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.5	4.0	3.5	Interm.

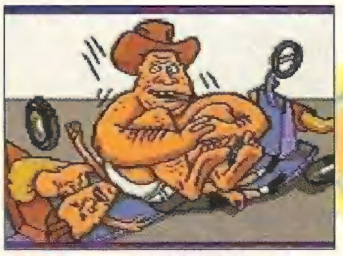
Preço: não divulgado
16 Mega
Ação/estratégia
2 jogadores
7 fases
Visão lateral
Multiscrolling
Passwords

REGRAS GWAR

Beavis e Butt-Head descolaram ingressos para o show de sua banda preferida, a GWAR, mas o senhor Anderson e seu poodle se juntaram para rasgar as entradas em pedacinhos. Um ou dois participantes jogam como Beavis e Butt-Head e têm de procurar os pedaços dos ingressos em sete fases (incluindo Highland High e Turbo Mall 2000) baseadas nos programas da TV. Este jogo longo e difícil exige coordenação e olhos atentos à tela. Seu canal passa de uma fase para outra em uma interface criativa que mostra a já famosa sala de estar de B&B e sua velha TV. Em todas as fases você pula, luta contra

DICA: *o hospital é estritamente para caras doentes*

DICA: *o cara no Turbo Mall Pawnshop compra suas coisas e, às vezes, dá umas informações úteis de graça*



DICA: *quando Billy Bob sai para persegui-lo, três coalizões acabam com você*

Cara, nós estamos... mortos?

Promotores e juízes não são fãs da dupla

inimigos e coleta itens vitais para encontrar os pedaços das entradas.
Adversários como tiras esmagadores de cabeças e animais de estimação investem contra você de fora da tela. Em seu arsenal de fogo, há o os arrotos de

DICA: derrote o sr. Anderson e ele terá algo para você

mau hálito de Beavis e Butt-Head solta um rojão de uhhnn... gases naturais, digamos. Você sabe o que vai encontrar pela frente já na abertura, quando B&B exercitam a rotina de limpar o nariz. Por sorte, os controles são flexíveis - a interface exige que você fique quase o tempo todo apertando botões. Achar algo útil depende muito de tentativa e erro. Confira sua relação de objetos para ver se algum deles faz algo acontecer. Quando estiver com os bolsos cheios, jogue um item fora e pegue outro.

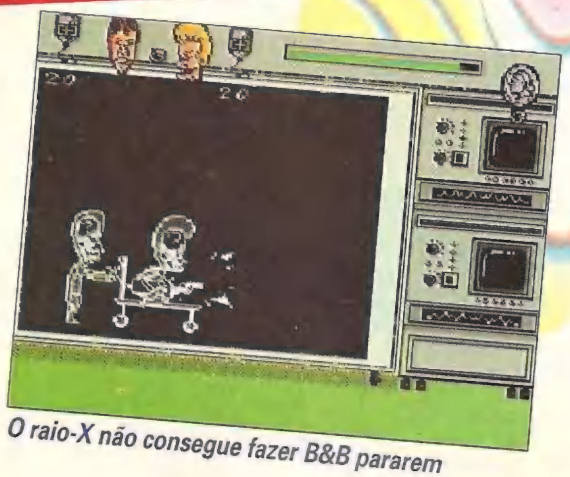
GRÁFICOS E SONS NOJENTOS

Os gráficos são padrão, mas o visual geral é fiel ao desenho animado da TV. As impagáveis risadas de Beavis e Butt-Head (Uhhh, huh-huh, huh-huh, legal) são demais e vêm acompanhadas de vários sons corporais. Infelizmente, a trilha heavy metal não deixa que outros sons sejam ouvidos. Destaque para a música tema. Os desafios de esquentar a cabeça e o sarcasmo do cart podem não ser recomendáveis para algumas pessoas, como o programa da TV.

BEAVIS AND BUTT-HEAD™
MTV

Beavis e Butt-Head andaram tendo problemas com muita gente. Nos EUA, alguns episódios foram proibidos a pedido da Sociedade Protetora dos Animais. No Brasil, a MTV teve de suspender os bad boys do início de setembro até meados do mês passado, por determinação da Justiça. Um promotor não gostou dos palavrões e do "carinho" com que os animais são tratados pela dupla e pediu a retirada do desenho do ar. A emissora recorreu ao Ministério da Justiça e Beavis e Butt-Head só podem aparecer na telinha após as 21h e com uma tarja dizendo que são "desaconselháveis para menores de 14 anos".

Beavis e Butt-Head em um ataque de violência



O raio-X não consegue fazer B&B pararem

Dê um

PAUSE

e recarregue a
energia no

Nenhum chefe de fase vai segurar você!

DEMON'S CREST

Por Lord Mathias

Nova versão do **Super Ghouls N' Ghosts** no pedaço. A Capcom deu uma bela "garibada" no cart. Desta vez você joga como Red Demon, aquela criatura que aporrinhava o Arthur no primeiro jogo. O pobre-diabo tem de reunir as 6 pedras do poder espalhadas em 6 fases. Os inimigos atacam de forma previsível. Para combater zumbis, chefões e fantasmas Red usa suas habilidades demoníacas: voa, escala paredões e dispara o seu bafo de fogo. A cada fase, ele ganha novos poderes de gárgula (lutar sob a água e alcançar as áreas mais altas). Os itens (talismãs, magias ou poções) devem ser usados na ordem certa. Mesmo complexos, os controles não são difíceis. Os cenários são dignos de **Halloween** e boa animação. Caixão-game de prima.

SETE PALMOS DE TERRA

Parece familiar?...

Benvindo ao cemitério Super Ghouls'N'Ghosts

Você precisa de altitude para cruzar o segundo cemitério, senão...

A variedade de desafios talvez seja a característica mais marcante desse jogo demoníaco

DICA: capriche no timing de seus saltos e evite os ataques do Chefe da fase 1. Quando ele parar, mande bala

DICA: perto do final da selva, todo o cuidado é pouco para escapar das bolas de fogo que caem. As faíscas indicam onde cairá a próxima bola. Fique com o olho vivo

DICA este monstro de fogo não fica satisfeito apenas em pular em você. Lança pássaros de fogo em seu caminho

DICA: para atirar sem ser alvejado pule, atire e volte

SUPERGP DICA: você não consegue sair do cemitério da fase 1? então use estes passwords:

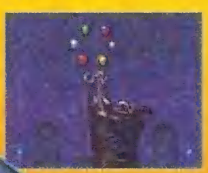
GDBF HZJF
YLFV ZHCS

DICA assim que você subir, pule e voe sobre o cemitério. Repare nesta série de blocos na parede. Há uma surpresa à direita, mas você vai precisar da Gargoyle Power para descobri-la

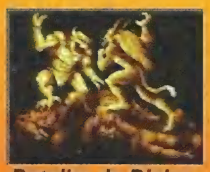
RETRATOS DO DEMO

Red Demon

Demon Dragon

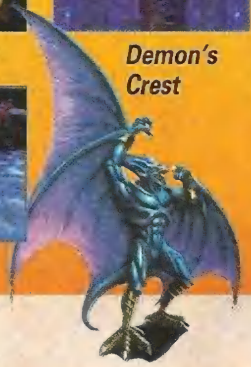


Demon's Crest



Batalha do Diabo

Visão aérea



DEMON'S CREST — SNES — **3.5**

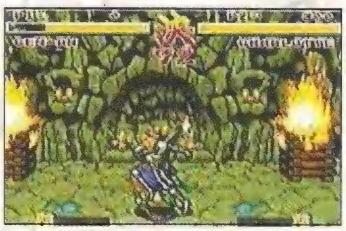
	CAPCOM
	16 Mega - +6 fases
	1 Jogador
	Ação

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■		

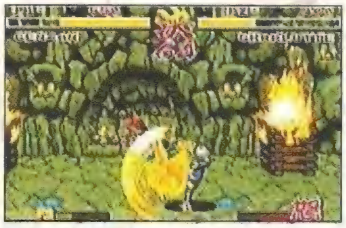
SNES

Por Baby Betinho

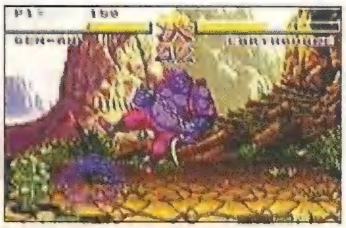
Conversão convincente (não mais que isso) do duelo de espadas do Neo Geo. A versão para SNes tem muitas diferenças em relação ao original. O zoom foi cortado. Os personagens ficaram minúsculos, tudo por causa do gigante Earthquake. É um preço alto que se paga para ter Earthquake neste jogo. Na versão Mega os personagens serão maiores e o gigante estará ausente. O sangue virou suco de laranja. Horrível! As magias, como a estrela de Hanzo ou o leque de Kyoshiro, não são abatidas com a espada. Alguns golpes tiveram suas características modificadas. As boas notícias: os gráficos estão bem fiéis ao original. A música nem tanto, mas continua boa. As vozes e os efeitos sonoros são de ótima qualidade. Os controles são bons. Não há mancadas como em **Fatal Fury Special**. E ainda pode-se jogar com Amakusa, o chefão. O sistema de **Samurai Shodown** é parecido com o dos atuais jogos de luta. Golpes de espada e chutes, saltos e corridas. Além disso tem a barra de raiva que, quando completa, aumenta o poder de ataque. Se os golpes de espada empatarem, os *lutadores vão medir forças* e quem perder terá sua arma retirada, mas com possibilidade de ser recuperada. Alguns golpes especiais só podem ser acionados com a posse da espada. Durante a luta pode aparecer um cara correndo e joga itens como moedas, comida ou bombas. Continua sendo um **Samurai Shodown**.



DICA: *os chutes em pé de Charlotte são um bom anti-aéreo*



SEQUÊNCIA: *use soco forte seguido de Butcher Thrust*



DICA: *o Earthquake da CPU dificilmente pula a névoa venenosa lenta de Gen'an*

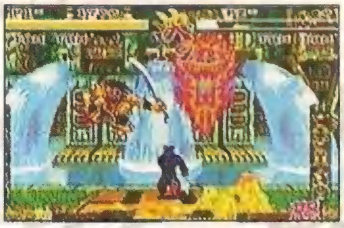
DICA: *o Tsubame Gaeshi pode ser rasteiro. Faça o comando, salte ou dê back dash e aperte o botão para detonar*

DICA: *use o Mozu Otoshi forte no local da aterrisagem do oponente. O jogo dá vantagem para quem está no chão*

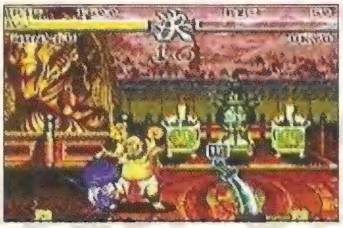
DICA: *espere o Amakusa CPU avançar andando. Se isso acontecer, avance também e agarre-o. Funciona com todos os lutadores*

DICA: *ao contrário da versão Neo Geo, o Power Gradation é um ótimo anti-aéreo*

DICA: *ao derrubar o inimigo, use um Bakuenryu seguido de teletranporte. Não há defesa*



DICA: *o Ahau Gaburu é mais eficiente se usado quando o inimigo se levanta*



DICA: *use o Kikou Bakutenhou forte (afastado ao máximo) e agarre com soco forte*

SAMURAI SHODOWN
SNES

3.8

TAKARA

32 Mega - 13 fases

2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

NAKORURU

ANNU MUTSUBE
←↙↓ + soco
LELA MUTSUBE
↓↘→ + soco
AMUBE YATORO
→↘↓↙← + soco
YATORO POC
pendure-se na águia e ↙ ou ↓ ou ↘ + soco
KAMUI MUTSUBE
pendure-se na águia e soco
PENDURAR-SE NA AGUIA
↓↙← + Y
CHAMAR A AGUIA

HANZO

REPPU SHURIKEN
↓↘→ + soco
MOZU OTOSHI
→↓↘ + chute (perto)
BAKUENRYU
(c) ←→ + soco
REAR REPLICA ATTACK
→↘↓↙← + AB
HEAD REPLICA ATTACK
receba um golpe com AB pressionados
SHADOW COPY
→←↙↓↘ + botão referente ao local de aparição

GALFORD

PLASMA BLADE
↓↘→ + soco
MOZU OTOSHI
↘↓↘ + chute (perto)
DOG ATTACK
↓↙← + soco ou chute
REAR REPLICA ATTACK
→↘↓↙← + AB
HEAD REPLICA ATTACK
receba um golpe com AB pressionados
SHADOW COPY
→←↙↓↘ + botão referente ao local de aparição

EARTHQUAKE

FAT BOUND
↓ + chute repetido (no ar)
FAT CHAINSAW
soco repetido

UKYO

SASAME YUKI
↓↙← + soco
TSUBAME GAESHI
↙↓↘→ + soco (no ar)

CHARLOTTE

SPLASH FOUNT
soco repetido
POWER GRADATION
↙↓↘ + soco

AMAKUSA

SELF BURNING
X durante o salto triangular
WARP
↓↘→ + soco ou chute
DARK THUNDER
ABXY ao mesmo tempo
SOUL OF DEATH
↓↙← + soco

SUPER GP DICA: *no logo Takara aperte A, Y, X e B. Se ouvir a voz de Amakusa, tudo OK. Entre no modo VS ou licence, e escolha seu personagem com L e R pressionados*

HAOHMARU

SEMPU RETSUZAN
↓↘→ + soco
KOGETSU ZAN
→↓↓↘ + soco

JUBEI

SUIGETSU TOH
↓↘→ + soco
NIKKAKU RATOH
→↓↘ + soco
HASSO HAPPA
soco repetido

TAM TAM

PAGUNA PAGUNA
(c) ←→ + soco
PAGUNA DEOS
↓↙← + chute
MURA GABURU
↓↘→ + soco
AHAU GABURU
→↘↓↙← + soco

KYOSHIRO

FLAME FAN
↓↙← + soco
FLAME FANDANGO
↙↓↘→ + soco
ROTATING SLASH
↘↙↓↘ + soco
TCHOBI DISHI
↓↙← + chute
CIRCLE OF BLOOD
↓ + soco forte

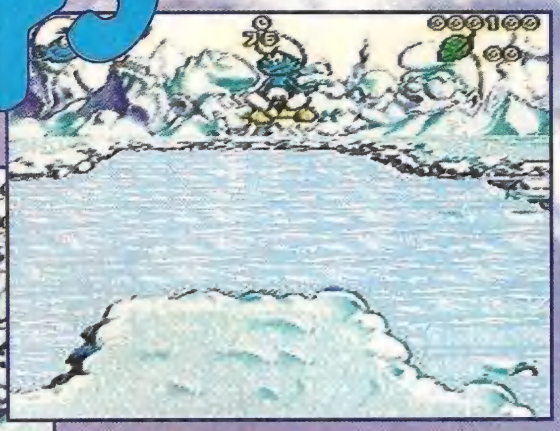
GEN'AN

POISON BLIZZARD
↓↘→ + soco
BUTCHER THRUST
→↓↘ + soco

WAN FU

EXPLODING WAVE
↓↙← + soco
SLICING GUST
→↓↘ + soco

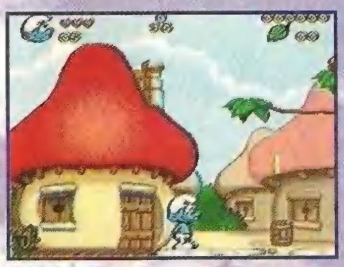
THE SMURFS



DICA: na fase 13, para escapar do ataque do pé grande, mantenha-se nas laterais e pule sucessivamente. Para ultrapassar as fendas no gelo, só com o uso da rampa

Por Marjorie Bros

Smurfs é o primeiro jogo da Infogrames para o SNes. A softhouse francesa escolheu os duendes azuis para estrear em 16 Bits. O jogo, que segue o padrão multiscrolling, surpreendeu os jogadores experientes. Qual o fascínio de **Smurfs**? Tia Marjô, sofreu na pele (dos dedos) para terminar o jogo. A história é baseada no desenho animado: Gargamel captura quatro habitantes da aldeia. Para o resgate é escalado o Smurf valentão, que tem 15 fases para se dar bem. Os personagens se revezam entre fortão, geninho e comilão. A ação hop-n-bop (pular sobre os oponentes) tem inimigos e armadilhas que só serão vencidos com agilidade e paciência. Para completar, muitos bonus rounds e efeitos Mode 7 em algumas fases. Dez!



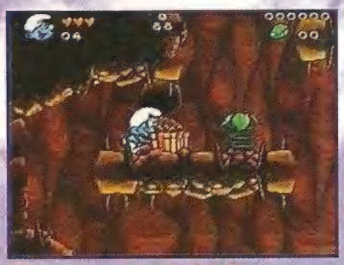
DICA: passe sorrateiramente sobre as poças d'água

DICA: pule mais alto apertando B + Y

DICA: na ponte quebrada (fase 4), a melhor maneira de avançar é usar os passáros como plataforma. Mas vá com calma. Como eles não aguentam o seu peso, é preciso saltar sucessivamente

Atenção aos mosquitos pretos, a picada é fatal

No escuro, ache os detonadores e abra passagem



O presente também tem função explosiva

DICA: o tronco gira a cada 2.5 segundos. Nessa hora, pule

THE SMURFS **4.2**

SNES

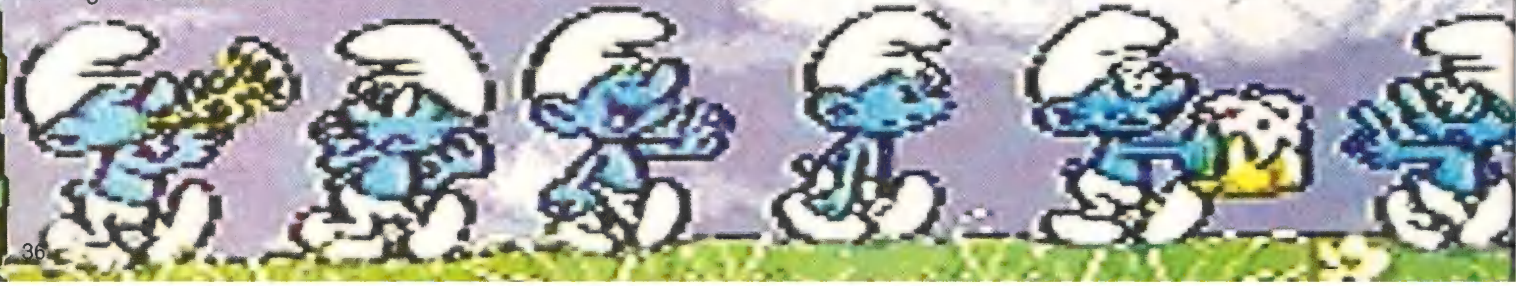
INFOGRAMES

8 Mega - 15 Fases

1 Jogador

Ação - Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	



Por Marcelo Kamikaze

Você adorou **Star Fox** e está esperando há mais de um ano por outra aventura espacial que use o chip Super FX? **Vortex** está para ser lançado trazendo de volta emocionantes aventuras espaciais.

SUPER FX

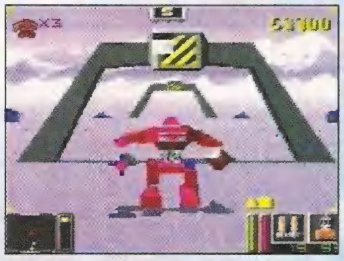
Vortex é o primeiro jogo de outro fabricante a usar o chip Super FX da Nintendo, e é muito semelhante com **Star Fox** e com outro game SFX, **Stunt Race FX**. Tem a visão de trás da sua nave com mundos planos e poligonais repletos de inimigos angulares. **Vortex** traz algo de novo para o universo SFX: a capacidade de mudar o formato da sua nave sem interromper o jogo. Você pode ir à luta como o gigantesco robô Walker, o veloz carro Land Burner, o jato Sonic Jet ou o protetor Hard Shell. Cada um tem pontos fortes e fracos específicos (por exemplo, o Sonic Jet é rápido, mas bebe muita gasolina) e suas armas próprias (o Walker tem um grande poder de fogo - canhão, laser, lançador de múltiplos foguetes, mísseis com radar). A estratégia é escolher a máquina certa na ocasião adequada. Guarde suas armas para derrotar os chefões da última fase. Mas esse não é um jogo de muitas estratégias. O segredo é atacar tudo que se move. Bons controles permitem que você atire com precisão e as técnicas de transformação em vôo são interessantes de praticar e assistir. Infelizmente, os gráficos são fracos. Sua nave tem alguns detalhes visuais, mas as dos seus inimigos são apenas uns triângulos voadores. É possível dar bons giros de 360 graus, os alvos são variados e as cores fortes, mas o jogo é o mais lento dos games SFX. Quando os inimigos se aproximam gradualmente, você lança um míssil na direção deles e enquanto espera o impacto pode até fazer uma visitinha à geladeira. Os efeitos sonoros são tradicionais. Se você gosta de atiradores poligonais e não se importa com o ritmo meio devagar, vai adorar **Vortex**. Mas se quiser ações velozes, vai ter de partir para outra galáxia.

***DICA:** os inimigos que não conseguirem acertá-lo tentarão atropelá-lo. Evite colisões a todo custo*

ROBÔ VERSÁTIL

Walker, Sonic Jet, Land Burner e Hard Shell

***DICA:** veja a paisagem com atenção para distinguir os inimigos de seres inanimados*



***DICA:** cuidado ao entrar nos portões de Cryston. Sempre há inimigos ou armadilhas escondidos do outro lado*

INIMIGOS À VISTA

***DICA:** não gaste munição durante as missões. Você precisará dela para vencer chefões como o Guerreiro Crixus, da missão 1*

VORTEX

SNES

3,5

ELETROBAIN

4 Mega + 6 Missões

1 Jogador

Tiro

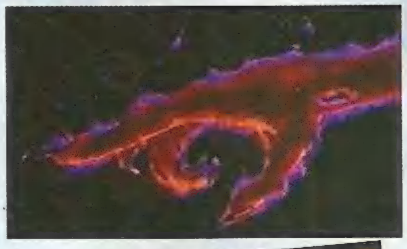
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

BLACK THORNE

Por Lord Mathias

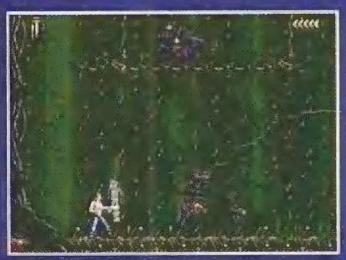
Olha a Interplay radicalizando de novo. Depois do ótimo **Rock n Roll Racing**, os carinhas agitaram um novo game da pesada. **Black Thorne** é um ação-estratégia visceral, como há muito não se via na área. No estilão de **Flashback**, com gráficos maneiros e som (efeitos e trilhas) na medida. Com esta fórmula, não dá pra fazer feio no salão! Você encarna um guerreiro, armado com uma 12 mm, que tem de libertar seu reino das garras do demoníaco Sarlac (quer enredo mais original?!). Através de dezessete fases ininterruptas, você passa por inimigos, armadilhas, passagens secretas, enigmas e todas as torturas possíveis que um videogame pode proporcionar. Toda essa loucura você rebate com o bom uso de seu arsenal: bombas, pontes magnéticas, poções, levitadores, e tudo o que um bom adventure tem direito. Nada de paz e amor!

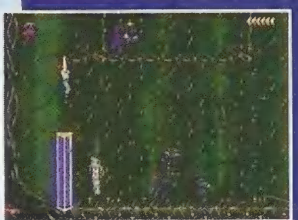
***DICA:** quando você estiver numa plataforma acima a do inimigo, caia armado e atire.*



Com o select você aciona os itens que encontra pelo caminho, de acordo com a sua necessidade. Os cenários são catacumbas obscuras onde estão aprisionados centenas de caguetas. Cheios de dedos, os caras abrem o jogo pra você: indicam onde estão os itens, advertem para os perigos e reclamam a liberdade. Apesar dos continues ilimitados, todo o cuidado é pouco: o jogo só recomeça da última password. Entre um progresso e outro você pode ficar algumas semanas de castigo em frente da tela. Para você não ficar vesgo, nem com cara de bobo, o tio Lord se levantou algumas senhas. O resto você descola, certo?

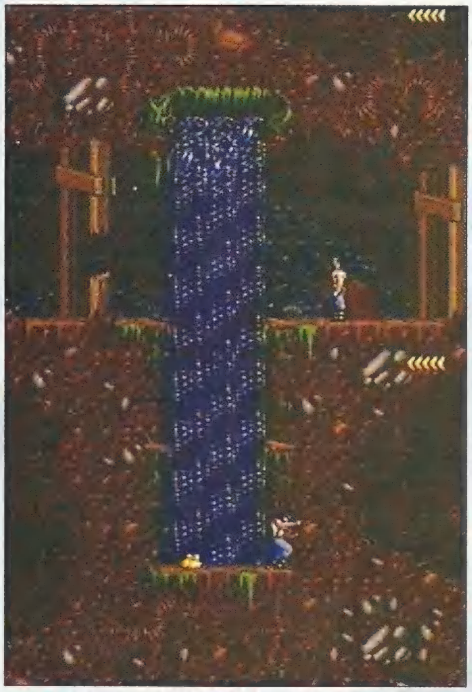
MATANDO O OGRE ROXO





***TÁTICA:** no primeiro estágio da fase da floresta, destrua o besouro-bomba lançado pelo inimigo. Depois de achar o levitator volte para esta tela e suba na plataforma de cima. Espere o Ogre Roxo tomar distância. Suba, mate-o e pegue os besouros para destruir o painel de controle de portas, passando-os através do buraco*

***DICA:** preste atenção nas portas ao entrar. Em algumas delas você precisará do levitador para alcançá-las*



DICA: logo no início da terceira fase da caverna você encontrará uma poção de energia se descer por esta cachoeira

DICA: com o direcional para cima, você se esquiva dos tiros e bombas, aranhas etc. Você pode atirar com a esquiva acionada, depois do tiro ele volta à posição de defesa

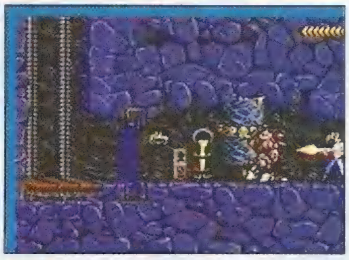
DICA: mantenha-se no mínimo a dois passos de distância antes de destruir uma porta ou painel de controle com a bomba

DICA: depois de pegar o levitador e passar pelo painel de controle na pimeira fase da floresta, vá para a direita até achar um beco sem saída. Use o levitador, ligue a ponte e prossiga para a próxima fase

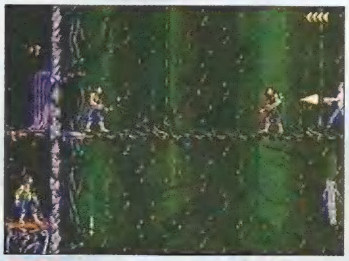
DICA: Procure atrás das cachoeiras por passagens secretas

DICA: cuidado com estas plantas que se confundem com o cenário da fase da floresta. Elas são noscivas (círculo das plantas)

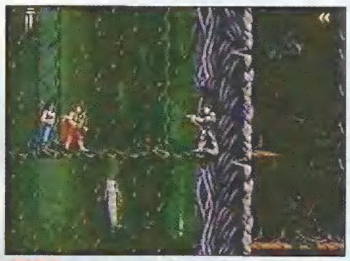
Use Select para ter acesso aos itens. Você só pode carregar 8



DICA: atire contra o monstro e esquive-se quando ele vier como rocha na sua direção

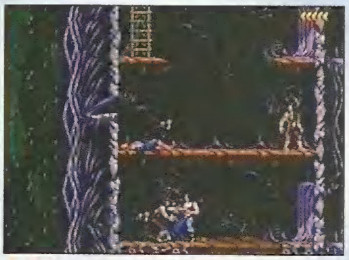


DICA: se estiver num duelo atrás do inimigo, atire sem dó

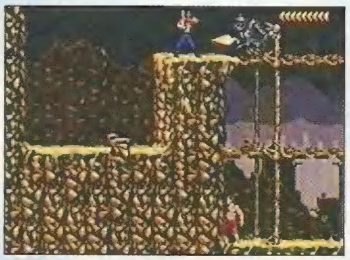


DICA: use o prisioneiro como escudo e atire depois

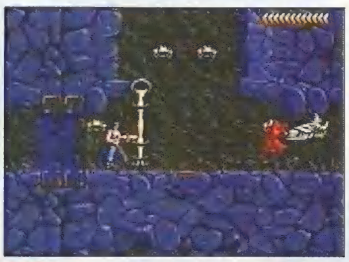
DICA: com a bomba vermelha, você destrói plantas mortíferas



DICA: de perto, atire a queima roupa ao inimigo sair da defesa



DICA: não atire entre os tiros do Ogre Azul, não dá tempo



DICA: esquive-se do canhão para conseguir destruí-lo

BLACK THORNE
SNES

3.5

	INTERPLAY
	16 Mega - +6 fases
	1 Jogador
	Ação/Estratégia

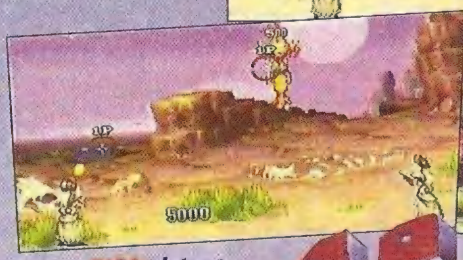
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■		

SNES

Por Lord Mathias

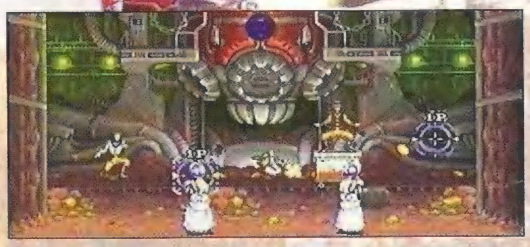
Bangue-bangue violento para SNes. Tem mais bala na tela que em favela do Rio de Janeiro. Chacinas à parte, **Wild Guns** é um jogo de tiro diferente. A perspectiva é frontal. Por trás dos personagens, os tecos vem em sua direção. Para boys and girls, a escolha fica entre o pistoleiro e a perigosa, vestida para matar. O cover de Clint Eastwood é mais lento e maior que Anny, portanto, uma presa mais fácil. A ação consiste em atirar nos inimigos, esquivar de seus ataques e destruir cenários. Além da sua arma normal, há metralhadoras, escopetas e lança-granadas. Se der azar você pode pegar um lança-rolha que não mata nem mosca. Detona-se as balas tiros inimigos atirando nelas. Com isso, você enche a barra Wild, o que lhe dá 20 segundos de invencibilidade e poder de destruição total com a arma Vulcan. Fogo!

DICA: *aperte Y quando os caras de faca chegarem perto. Na seta há uma bomba*

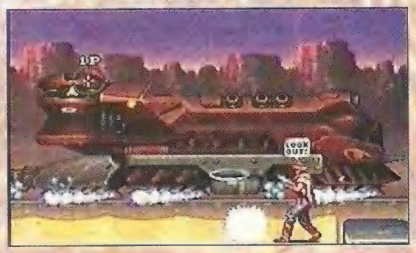


DICA: *detone estas torres de cara para não ser congelado. Aperte Y bem rápido para usar o laço*

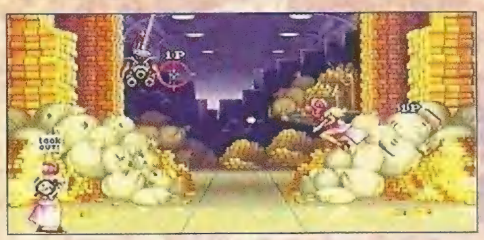
DICA: *use uma bomba e mande bala no canhão para evitar problemas*



DICA: *deixe sua mira bem perto de você e apague os tiros inimigos. Assim a barra enche rapidamente*



DICA: *neste trem, atire no ponto fraco e, quando ele ameaçar, solte uma bomba e continue atirando. Pode-se saltar duas vezes. As dinamites podem ser recolhidas pressionando Y sobre ela*

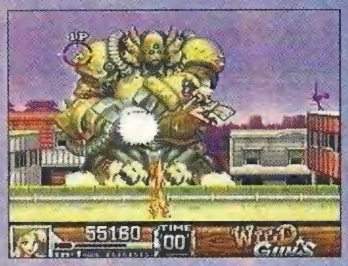


DICA: *a última fase reúne todos os elementos do jogo. Use todas as técnicas adquiridas. Y + B dá um rolling*

WILD GUNS	4.3
SNES	
NATSUME	
8 Mega - 6 fases	
2 Jogadores	
Ação/tiro - Continue	

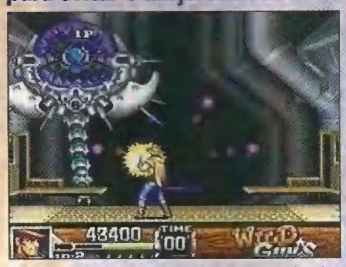
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

MESTRES



Desvie das bombas e salte seus tiros. Acerte na cabeça

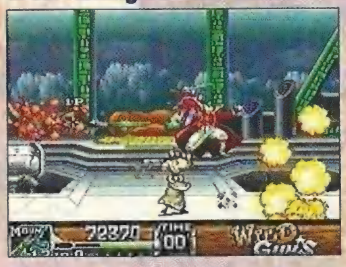
Desvie das bombas e rolling para evitar o lança-chamas



Detone o mais rápido possível. Use bombas na hora do perigo

Fique no centro e atire. Desvie das garras e salte os tiros

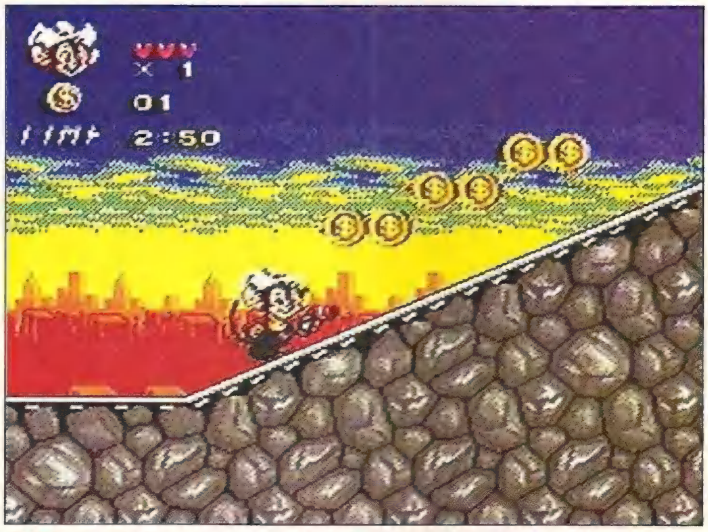
Jogue as dinamites, salte seus tiros. Rolling contra a facada



Bombas e mais bombas. A melhor saída é encher a barra

THE BEST IN THE WEST

AN AMERICAN TAIL
FIEVEL GOES WEST



Por Lord Mathias

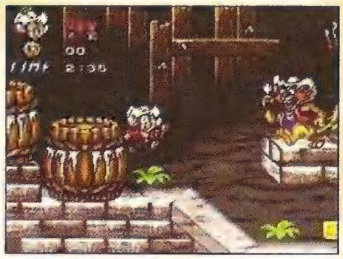
Fievel é mais um rato que vira pop-star pelas mãos da Disney. Lotou cinemas, conquistou a garotada e deve repetir a dose neste lançamento da Hudson Soft para SNes. Em **Fievel Goes West - An American Tail -** , nosso roedor tem de encontrar a estrela do xerife em 5 fases (subdivididas em 3 níveis) multiscrolling. Como era de se esperar em se tratando de animação Disney, os gráficos receberam um tratamento especial. Cenários e alguns elementos de jogabilidade variam com as fases. Fievel tem apenas uma arma para enfrentar uma legião de inimigos violentos: uma pistola de rolha. Para matá-los, a rolha deve atingir a cara dos vilões. Cem moedas dão direito a uma vida. Fácil e simples. O chefinho adorou!

DICA: *pegue todas moedas, pois juntando 100 você ganha uma vida*

DICA: *nesta fase não use o vagão, vá a pé. Acumule vidas pegando todas moedas e morrendo no fim da fase. Repita a operação até ficar com quantas vidas desejar*

DICA: *é preciso pegar o item azul para que sua arma cuspa água e apague o fogo das plataformas para seguir em frente*

DICA: *aqui, mate todas as cobrinhas e suba até o último andar, onde está o último chefe. Lá, espere ele jogar sua cartola, suba nela e atire em sua cara. Repita a operação até destruí-lo*

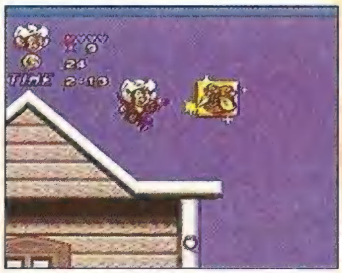


DICA: *acerte na cara dos inimigos para destruí-los*

DICA: *aqui, vá nadando e preste atenção nos itens na parte superior da fase*

DICA: *não fique muito tempo sobre o cactus, pule rapidamente*

DICA: *a cara do xerife marca a fase. Pegue-a para não começar tudo de novo*



DICA: *atire várias vezes neste box e colha uma vida*

FIEVEL	**3,3**
SNES	
HUDSOM	
8 Mega - 5 fases	
1 Jogador	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

AGORA É SEU PAI QUE VAI PEDIR O CARRO EMPRESTADO.

Aperte os cintos e prepare-se. Você vai acelerar o Stunt Race FX, para Super NES, o mais avançado game de corrida já desenvolvido.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Stunt Race FX é o primeiro game a utilizar a 2ª geração do chip Super FX e animação em 3D para proporcionar situações super-reais de corrida, cheias de ação, onde você deve usar toda sua perícia e habilidade. São 4 veículos e 24 pistas à sua escolha, para você percorrer em pegas alucinantes. E com a tela dividida, Stunt Race FX permite o jogo simultâneo de dois jogadores, a velocidades incríveis e controles de tirar o fôlego. Dê a partida e pise fundo na emoção. Stunt Race FX da Nintendo. Só os melhores correm aqui.

THE Best play Here

Nintendo®

PLAYTRONIC

Disney's THE LION KING

Por The Unknown Gamer

À primeira vista, o **Rei Leão** é um jogo de tirar o fôlego, com gráficos e efeitos sonoros excelentes, que captam com perfeição o espírito dos desenhos animados da Disney. Mas logo na primeira jogada, percebe-se que a jogabilidade não é das melhores, o que desencoraja os iniciantes e cansa os experientes.

DE FILHOTE A REI DAS SELVAS

O jogo é bem fiel ao filme **O Rei Leão**, da Disney. Na pele de Simba, os jogadores acompanham a transformação de um filhotinho imprudente em um feroz leão adulto. Você precisa sobreviver ao exílio e recapturar o reino de Simba através de 10 fases como Pridelands, Simba's Exile e Hakuna Matata. O estilo de plataforma predominante exige que saltos e pulos precisos. Alguns puzzles são somados à jogabilidade de ação/aventura.

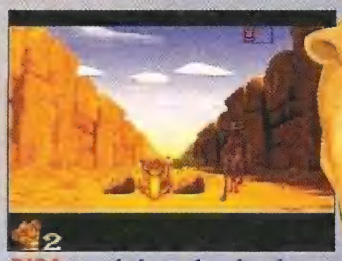
As táticas defensivas de Simba vão se aperfeiçoando à medida que ele cresce. Quando filhote, ele rosna, rola e pula em cima de predadores como hienas, porcos-espinho e lagartos.

DICA: Quando encontrar o porco-espinho nas Pridelands, rosne para ele para arremessá-lo. Depois, soque-o

DICA: soque a hiena apenas quando ela estiver ofegante

O Simba adulto destroça, ataca e até arremessa inimigos como Scar em cenas de luta do Wild Kingdom. Não é difícil ficar fera nos seus movimentos, o difícil mesmo é dominar os controles, que são meio imprecisos. Por exemplo, quando o jovem Simba luta contra hienas, o sucesso do ataque é imprevisível - Simba pode saltar em cima do inimigo e atingi-lo, mas os controles fracos nem sempre permitem pular em tempo de evitar o nocaute. Como Simba só agüenta algumas cacetadas antes de morrer, esta imprecisão dos controles vai lhe fazer arrancar os cabelos. No meio do jogo, com a passagem de filhote a adulto, Simba passa a ter um novo repertório de movimentos. Alguns gamers acham a mudança brusca e frustante, mas é uma idéia criativa.

DICA: evite passar ao lado deste inseto na Elephant Graveyard; se o fizer, ele vai devorá-lo



DICA: você deve desviar de animais ferozes e pedras durante a Wildebeest Stambede

DICA: use esses troncos flutuantes para cruzar rios durante a Wildebeest Stampede

DICA: na fase Can't Wait to Be the King, macacos rosas são a chave para resolver o puzzle. Rosne para eles para que mudem de posição. Aí, eles irão jogá-lo para onde você precisa ir

REPETECO

Então, qual é o problema? A maioria das fases oferece pouco mais que uma jogabilidade repetitiva e entediante que tira os jogadores do sério. No nível Can't Wait to Be King, por exemplo, Simba pula por cima da cabeça de girafas, soluciona um puzzle de macacos, pega carona com um avestruz para atravessar uma planície, sobe em outros animais e depois resolve outro puzzle de macacos. Ao desvendar essas áreas, você não terá maiores problemas numa próxima tentativa - elas serão idênticas à primeira.

Cada vez que você avança em uma fase e morre, deve repetir toda a seqüência desde o último ponto de continue - o que não tem a menor graça depois da segunda vez. A jogabilidade também tem um ritmo um pouco irregular.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

SNES
THE LION KING
Virgin/Disney

O Rei Leão tem um dos melhores gráficos e sons que já vimos este ano, mas a jogabilidade vai fazê-lo rosnar.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	4.0	3.0	Ajust.

Preço não disponível
24 Mega
Disponível 4º trim./94
Ação/aventura

1 Jogador
10 fases
Visão lateral
Multiscrolling

DICA: escale essa pedra na fase Prideland. Depois dirija-se para a direita e para baixo para encontrar um 1-up em uma caverna. Role pelas pedras para descer até onde encontrará um continue

DICA: derrube as pedrinhas. Elas geralmente rolam e formam uma plataforma que pode ser usada para alcançar outra área alta

DICA: use o movimento das garras do Simba para passar pelos arbustos na fase Simba's Destination

DICA: Na fase Be Prepared, salte e derrube o segundo estalactite do teto para abrir caminho para um 1-up secreto e o Bonus Bug. Se você descer pelo primeiro estalactite, vai passar direto por esses power-ups chaves

Partes do jogo são tão fáceis que parecem criadas para iniciantes, enquanto outras trazem um desafio capaz de *intimidar até os velhos de* guerra. Embora a intenção tenha sido fazer um game para iniciantes,nós recomendamos para gamers com alguma experiência.

IMAGENS DE PRIMEIRA

O jogo agrada nos gráficos, com qualidade de cinema, animações e sons. Os desenhistas da Disney criaram mais de 2000 animações só para o jogo. Os sprites movem-se e lutam de forma muito realista. Vozes digitalizadas e músicas originais dão o mesmo clima do filme. Você vai sentir um frio na espinha quando James Earl Jones (a voz de Mufasa) lhe disser "everything the light touches is our kingdom".

ESTRELAS

Bem que quisemos dar a nota máxima para esse game, mas não deu. Apesar de um dos melhores gráficos e sons do ano e

DICA: Durante a batalha final com Scar, o Simba aprendeu a lutar como um leão de verdade. Você vai precisar de todas as suas habilidades especiais para derrotá-lo

OS SUPERMOVIMENTOS DE SIMBA

Por Captain Squideo

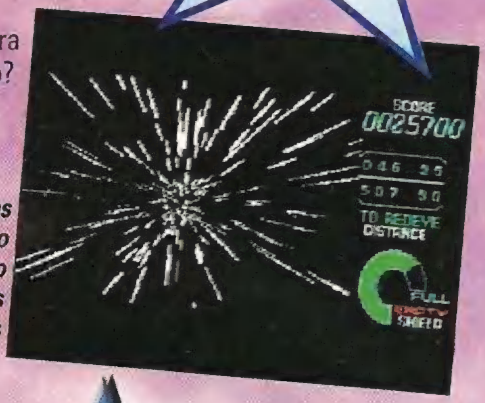
O que você acharia da mistura de Star Wars com polígonos Star Fox? O **StarBlade** está voando diretamente dos arcades para a sua galáxia com uma ação simples que deve agradar aos Jedis mais novos.

BUSCA ESPACIAL

Como a maioria dos games de tiro, o **StarBlade** tem uma trama mínima, algo sobre o planeta Red Eye, uma arma poderosa Wave Cannon e a Federação de Planetas. Basicamente, você é um piloto de jato numa guerra espacial e sua missão é mirar seu cursor e atirar em tudo que estiver a seu alcance. Já deu pra sacar que a perspectiva é em primeira pessoa.Os controles ajudam a atirar com freqüência e rapidez. Tudo que você precisa fazer é mirar com o pad de direção e atirar com uma única arma usando um único botão. Você não dirige sua nave, agarra power-ups, nem troca de armas. Essa moleza é boa para gamers novatos, veteranos de outras guerras vão querer voar em outras direções. Algumas vão ter cara de Star Wars, especialmente por causa de gigantescas naves triangulares e um clone mecanizado da Death Star. Às vezes, campos de asteróides complexos enchem o céu e a topografia do planeta é desvendada para você. O defeito dos gráficos é a dificuldade em acertar o alvo. O cursor de mira geralmente se perde entre as explosões e naves que ficam ziguezagueando, tornando difícil a sobrevivência quando a coisa fica preta. O clash das armas de fogo nunca foi tão bom. Você ouve as vozes de pilotos conversando no rádio e as explosões têm uma força respeitável. Os barulhos de ataques padronizam os efeitos. Bons gráficos e efeitos sonoros, controles simples, **StarBlade** é ideal para pilotos novatos, certo? É, só que os tiros ficam intensos e são uma prova de fogo para as habilidades do piloto em treinamento. Aos recrutas só resta preparar, apontar...fogo.

***DICA:** posicione sua mira preferencialmente no meio da tela, por onde passa a maioria dos inimigos*

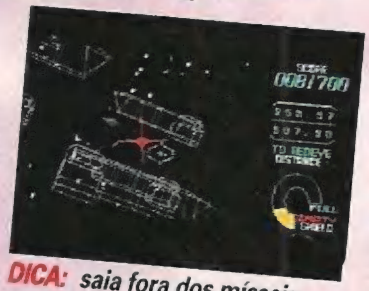
GAMEPRO DIRETO DOS USA



***DICA:** quando naves inimigas entrarem no "hyperdrive", atire no centro para marcar os últimos pontos*

STARBLADE

***DICA:** você ficará tentado a atirar nos gigantescos destroyers em câmera lenta, mas é melhor eliminar os lutadores rápidos primeiro*



***DICA:** saia fora dos mísseis vermelhos que se aproximam antes de acertar as naves brancas...*

***DICA:** ...o que também vale como estratégia no Red Eye. Os mísseis vermelhos são, de novo, seu primeiro alvo*

Sega CD
STARBLADE
Namco

Sólidos tiros espaciais em um universo repleto de polígonos - parece Star Fox? O StarBlader é muito mais simples, mas é um bom exercício para os novos pilotos de jatos.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	4.0	3.0	3.5	Ajust.

US$ 49,95
CD
Já disponível
Tiros
1 Jogador

4 Missões
Visão em primeira pessoa
Scrolling para frente

INIMIGOS À VISTA

SAI DESSA DE GAME OVER!

Não é você que é prego! É o seu console que já era!
Por isso, garanta logo seu MICRO GENIUS.
O videogame de última geração que tem um preço que não deixa seu pai com cara de quem saiu da jogada.
Afinal, você não vai querer ser chamado de grosso pelo resto da vida!

Micro Genius

小天才®

DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center - Térreo - Loja 011
REPORTEC - Shopping Internacional - 1º - Loja 07 e 08
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center - 2º Piso - Loja 209
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

MICRO GENIUS ORIGINAIS
IQ-1000 - Controle remoto sem fio de US$ 70 por **US$ 48**
IQ-701 - de US$ 50 por **US$ 38**
IQ-501 - de US$ 50 por **US$ 38**
GOOD BOY - Computer Game - de US$ 50 por **US$ 33**

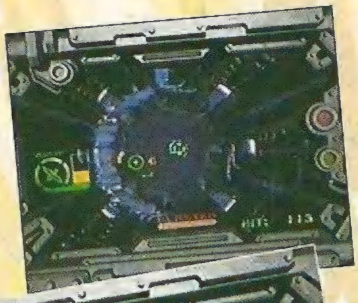
JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS
Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US$ 20 por **US$ 7**
Joystick Hiper TJK-305 - de US$ 12 por **US$ 7**

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE
Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US$ 20 por **US$ 11**
Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US$ 7 por **US$ 3**
Pistola TLG-403 - de US$ 14 por **US$ 8**

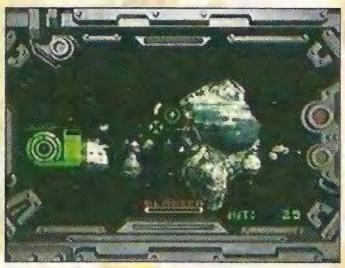
3DO

Por Lord Mathias

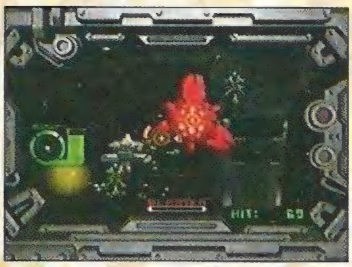
Ano de 2.095: a estação terráquea em Marte sofre um fulminante ataque alienígena. 10.000 anos depois o resgate da base é cogitado pelo comando terrestre. É preciso um especialista em missões suicidas para enfrentar toda a horda inimiga. Só ou bem acompanhado. Pois é, um outro piloto pode dividir a agonia com você. Você controla a mira e navega ao deus dará através de um campo de meteóros, ao mesmo tempo em que é atacado pela frota Alien. Sua mira deve acertar prioritariamente os alvos que estiverem em rota de colisão com a sua nave. Tem de ser rápido no gatilho- as naves vermelhas vêm em velocidade de hyper-espaço contra o seu painel. Os chefes de fase são naves possantes. A qualidade dos cenários e a dificuldade crescem durante as fases. Os gráficos são impecáveis, gerados em estação gráfica, filmados e depois convertidos para o 3DO. Material de prima!



TÁTICA: aperte o botão B para carregar o blaster e solte para liberar a energia

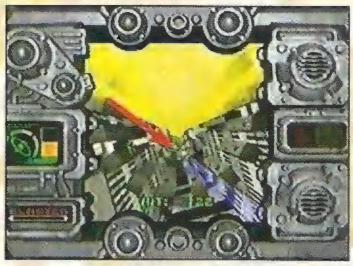


Você pode acertar os caças inimigos à distância, o enquadramento favorece

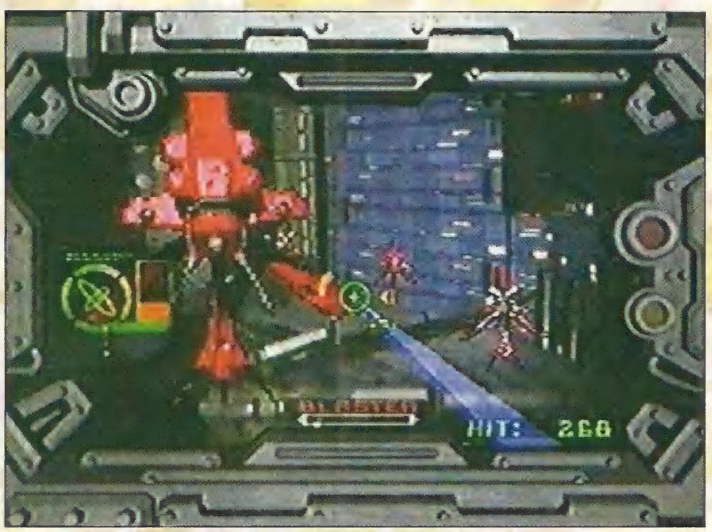


DICA: *na quarta fase, acerte as naves à distância, antes de elas lançarem mísseis contra você*

DICA: *na última fase, o coração da "Kaiser Ship" não fica exposto por muito tempo. Tenha cuidado com as esferas de energia e com as naves suicidas*

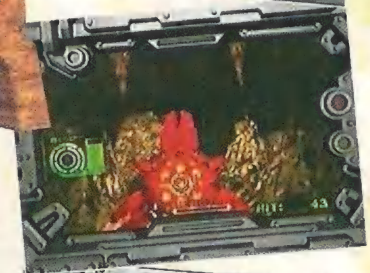


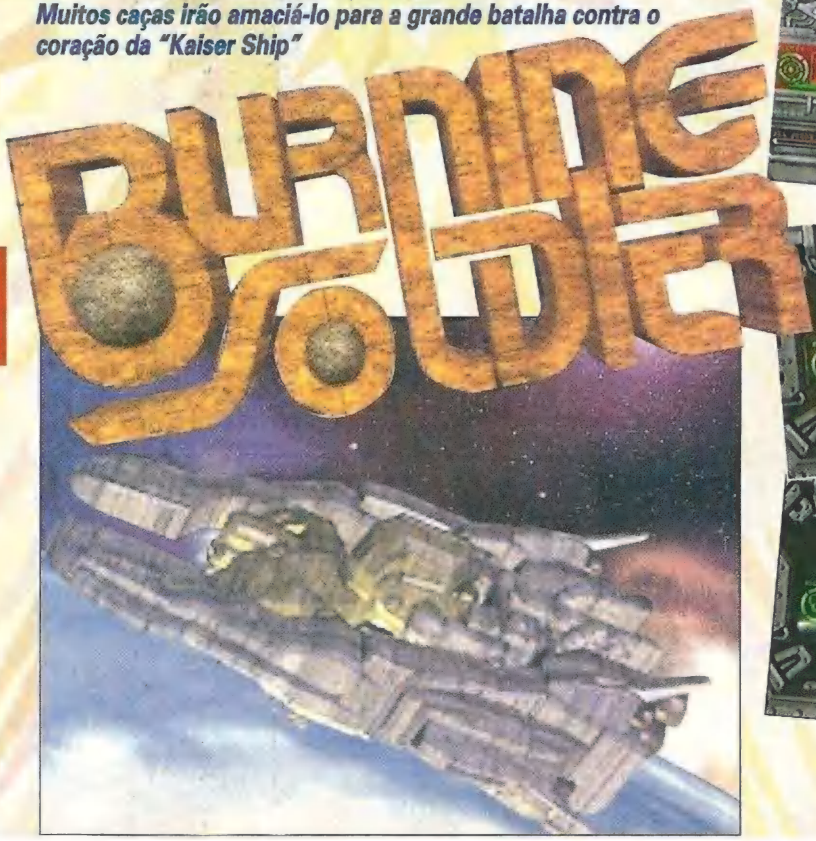
DICA: *o ponto fraco desta nave é o local por onde sai este raio de energia. Atire sem parar*



Muitos caças irão amaciá-lo para a grande batalha contra o coração da "Kaiser Ship"

Na oitava fase os alvos ficam mais difíceis de destruir. Dê mais de 2 tiros para eliminá-los





BURNING SOLDIER
3DO

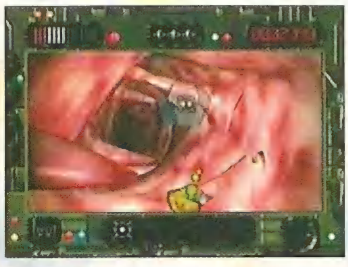
3.8

PACK IN VIDEO
CD - 17 Fases
1 a 2 jogadores simultâneos
Tiro

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Chefe

Microcosm é uma jornada pelo interior do corpo humano. A apresentação é feita com imagens computadorizadas e atores. Duas empresas competem em uma guerra suja. Um grande empresário é raptado e toma uma injeção com um dispositivo que controla o cérebro. Para reveter o efeito, cientistas enviam uma micronave ao seu corpo. Você pilota num campo de visão cercado de um painel completo: energia, pontos, vidas, arsenal e eletro. Cada arma do arsenal é disparada por um botão: A, B ou C. R e L ativam os itens especiais. Cavidades fazem movimentos peristálticos e há túneis estreitos como veias capilares. Os chefes de fase devem ser atingidos num ponto móvel bem no centro. A música é ruim, o visual sofisticado e a jogabilidade não convence.

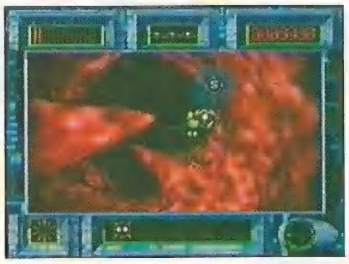


Aqui, glóbulos brancos irão caçá-lo nos vasos sangíneos

Você pode destruir o chefe da segunda fase acertando em qualquer um dos 6 pontos fracos

Na quinta fase você sai sem sua nave, mas, em compensação, pode contar com um canhão triplo

DICA: pegue o laser que aparecer no chefe da primeira fase. Este é um fator decisivo para você não perder um tempo precioso depois



DICA: na segunda fase, use o Shield apenas no terceiro corredor mais estreito. Passe pelo segundo sem usá-lo, há um bônus de energia no final

PASSWORDS

FASE 2

FASE 3

FASE 4

FASE 5

MICROCOSM

27

3DO

T & E SOFT

CD - 4 Fases

1 Jogador

Tiro

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■			
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■			

Por Game Over Man

Quando os extraterrestres decidirem visitar a Terra, já pensou o que acontecerá se eles não forem seres amistosos? Em *Star Control II*, a Terra é envolta em um Escudo Escravizador, cortesia da hierarquia do vilão Ur-quan. Você comanda a missão que construiu a espaçonave especial para libertar seu povo.

APELO UNIVERSAL

Um jogo de estratégia com ação de combate limitada, *Star Control II* faz de você um detetive espacial. Sua missão é o Ur-quan e libertar a Terra do domínio alienígena. Para obter informações e recursos para completar sua missão, você faz uma cruzada pelo universo do *Star Control* em busca de dicas. Longo e com velocidade moderada, este game não é para os fissurados em ação. Você explora sistemas solares,

A tela de interface exibe vistas incríveis dos planetas, como a Terra rodeada pelo Escudo Escravizador de Ur-quan
DICA: A única coisa que alguns aliens que estão pelo caminho entendem é uma boa briga

Você orquestrou a ação com uma tela de interface simples e polivalente. Uma imagem bem definida permite

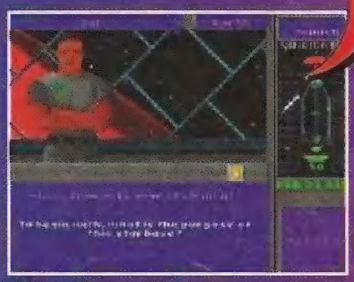
Amigos extraterrestres são poucos e raros

voar pelos sistemas solares com boa visão externa e bons controles de direção. Quando você está em órbita em volta de um planeta, a tela revela informações vitais à medida que você examina a superfície.

DICA: reserve um tempo para testar todas as espaçonaves de Super Melee. A nave com a cara mais inocente, como a Mycon, pode revelar um poder de fogo destruidor
DICA: aprender a lutar com as espaçonaves em Super Melee pode ajudá-lo em encontros nas profundezas do espaço durante o jogo
DICA: não encha a sua espaçonave com minerais de pouco valor

EFEITOS DE PRIMEIRA

Os gráficos são de outro mundo. A tela de interface tem boas visões, especialmente quando você se aproxima de um planeta. Os sons são criativos e claros. Cada raça fala com um sotaque diferente. Esta bem elaborada aventura espacial desafia o espaço entre as suas orelhas. Se você gosta de jogos de ficção científica, o *Star Control II* deve mantê-lo sob controle por muitos dias.



Os gráficos são bons mas ainda não exploram todo o potencial do 3DO

DICA: use o BioScan antes de pousar em um mundo desconhecido para identificar quem está lá

Usando a interface, você faz de tudo, desde vagar pelo espaço até gerenciar seu estoque, mas os controles simples fazem com que as operações mais longas não sejam nada difíceis de realizar.

às vezes um por um, e tenta se informar com extraterrestres mal-intencionados. Mas, se tiver que coçar o dedo que está no gatilho, o recurso Super Melee atira de uma visão superior com as várias espaçonaves do jogo.

Belas vistas extraterrestres

ALIENS ENCONTRADOS

3DO
STAR CONTROL II
Crystal Dynamics

O Star Control é uma aventura de ficção científica viciante, que divertirá exploradores espaciais e estrategistas em gravidade zero por um milhão de horas. Os outros fiquem longe.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	5.0	4.5	4.0	Avanç.

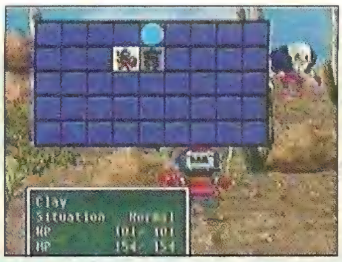
US$69,95
CD
Já disponível
Estratégia/ação

1 jogador
Visão múltipla
Salva 10 jogos

3DO

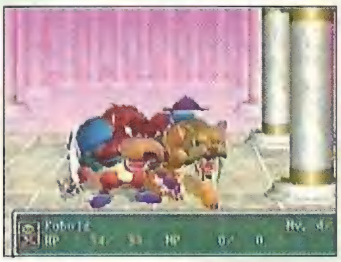
Por Marcelo Kamikaze

Terceiro título da softhouse japonesa Matsushita (leia-se Panasonic) para o 3DO, que finalmente põe na praça um game que faz jus ao console. **Guardian War** é o jogo ideal para aqueles que gostam de RPG, mas têm dificuldade com textos em inglês. Tudo é bem simples, não há as tradicionais falas de cidade em cidade, no menu de compra dá para saber a quem cada arma pertence. O estilo de jogo lembra o clássico **Shining Force**, da Sega. Você começa a batalha sozinho. No decorrer da aventura outros personagens se unem a você. É ai que o jogo fica interessante, vence a melhor estratégia. Cada caractere pode ser armado com duas armaduras extras, podendo exercer poderes e magias adicionais. Organize seu exército da melhor forma possível para não levar chumbo. Com o desenrolar do jogo, seus personagens ganham força e podem ser promovidos para o lado negro. Por exemplo, seu Ninja pode se tornar um mestre ou um assassino, você decide.

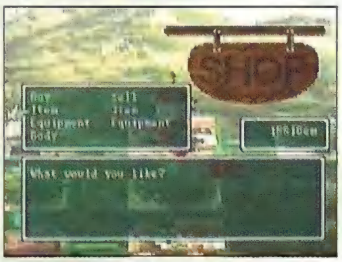


***DICA:** cada estágio requer uma formação específica. É melhor deixar os guerreiros à frente*

Não se esqueça, cada personagem tem direito a um ataque e o uso de um item



***DICA:** os "angels bells" são usados para juntar inimigos a sua tropa*



É sempre bom ir ao "shop" e conferir as últimas novidades de armas e itens

Cada inimigo tem seu ponto forte e fraco. A medusa, por exemplo, é resistente a magias

***DICA:** a parte mais difícil na 1ª etapa é dentro da baleia. Entre munido de várias "ruby stones"*

***DICA:** nessa fase, venha periodicamente ao campo verde para recarregar seus HP e MP*

GUARDIAN WAR
3DO

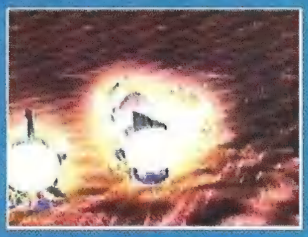
3.8

MATSUSHITA	
8 Mega - 7 fases	
1 Jogador	
RPG/Ação - Bateria	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

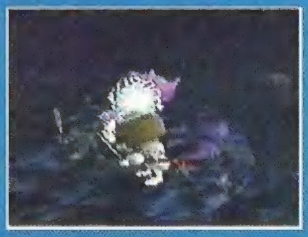
EU TENHO A FORÇA

BIG WAVE: longo alcance, acerta todos os inimigos



WHOLE HEALING: cura os que estiverem proximos

HOLY LIGHT: grande poder destrutivo



PLASMA BALL: forte onda elétrica. Acerta só um alvo

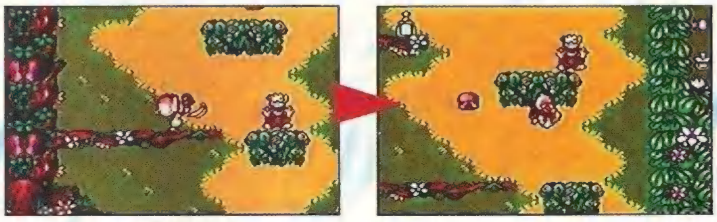
MASTER

Por Lord Mathias

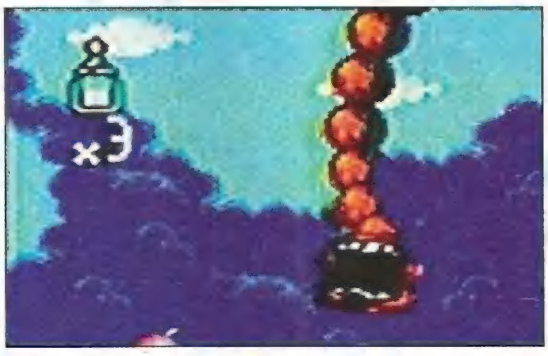
O infernal Chuck Jr. está de volta. O irascível filho do velho Chuck volta na versão de **Chuck Rock II** para Master. Armado com sua clava mortal, Chuck Jr. promete fazer de tudo novamente para conseguir libertar o pai.

CORRIDA CONTRA O RELÓGIO

A versão para Master é praticamente idêntica à do Mega Drive. Chuck pai foi raptado pelo implacável Brick Jagger - que não tem nada a ver com Mick Jagger, dos Rolling Stones. Chuck Jr. e sua clava enfrentam vários inimigos e armadilhas, passando pelas fases do Mar, da Floresta, da Água, do Fogo e da Árvore, como no Mega. Como chefes de fase, você vai encontrar tiranossauros, pterodáctilos e toda sorte de tipos pré-históricos. Também estão presentes as fases bônus, em que o maior desafio é a corrida contra o tempo. A diferença em relação ao Mega fica por conta do som e do cenário, que perdem muito em cor e detalhes.



DICA: na primeira fase de Monkey Business, leve esta banana para a direita e alimente o macaco. Ele dará uma vida em troca

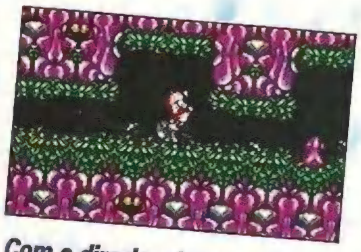


DICA: espere o primeiro dinossauro vir mordendo em sua direção para matá-lo. Saia de lado e dê uma paulada antes de ele subir de novo

Dica: nesta fase, relaxe. Deixe a onda aparecer que ela irá levá-lo até o outro lado

DICA: no início de Monkey Business, você vai achar esta plataforma secreta com bônus

DICA: em Stoneage Suburbs vá até este ponto e volte por cima. Há uma plataforma invisível para pegar pontos



Com o direcional para baixo, você escapa das pedras que rolam em sua direção

Vença a corrida usando apenas os botões 1 e 2 alternadamente

Se você acertar esse cara fortinho aí, ele vai te dar uma ajuda

CHUCK ROCK 2
MASTER

29

SEGA

4 Mega - 6 Fases

1 Jogador

Aventura - Continues

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■			
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

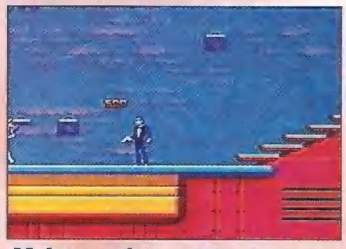
JAMES BOND

THE DUEL

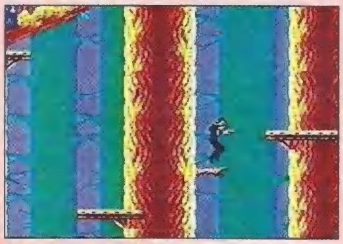
Por Chefe

O super agente secreto a serviço da Majestade Britânica, James Bond, afinal ganha o seu primeiro jogo para o Master System. Trata-se de um Side-scrolling com 4 fases, cada uma subdividida em três estágios. Para salvar os reféns na última fase (em contagem regressiva), você tem que encarar um angu infernal: capangas fortemente armados com metralhadoras, revólveres e canhões. Os cenários mudam substancialmente entre as fases: você começa num navio, vai para uma floresta, instalações militares, subterrâneo, até chegar ao QG dos vilões. Os itens a serem colhidos estão no caminho em forma de maletas que piscam com a luz branca ou vermelha (granada ou míssil). Para ajudar nas poucas fases, nos bônus rounds você pode conseguir vidas e pontos. O jogo apresenta uma dificuldade satisfatória, mas a ação é cansativa. Nosso heróico 007 se limita a saltar, atirar, agachar e subir escadas, lembrando mais um escoteiro que o valente espião criado pelo escritor Ian Flemming. Os gráficos e sons dispensam comentários: trata-se de Master System na veia.

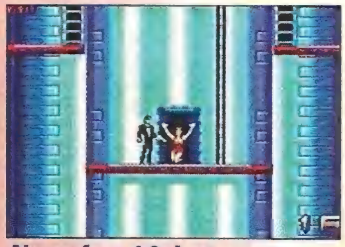
Aqui, para continuar, passe por trás da parede vermelha, pois por baixo não há caminho



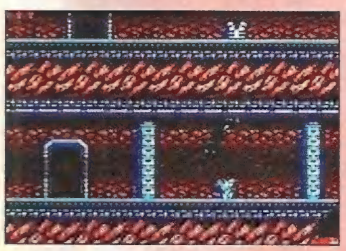
Maletas valem pontos mas as com luz piscando dão granadas ou mísseis, dependendo da cor



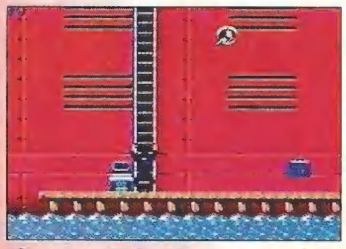
Não fique muito tempo em cima dos galhos finos pois eles caem



Nessa fase 4.3 destrua as portas e liberte todos os reféns antes do tempo acabar



Muito cuidado com os geisers que saem do chão



O computador é um marcador de fase. Quando você morrer você recomeça no lugar onde ele estava

A seta no canto superior esquerdo indica para que lado você tem que ir na fase

Destrua primeiro os canhões debaixo com 5 tiros para cada, depois destrua os dois de cima, para ter tranquilidade para destruir a bola central

JAMES BOND — **3,2**

MASTER

TEC TOY

2 Mega - 5 fases

1 Jogador

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

Cruis'n USA

Por Bro's Buzz

Se você quiser dar uma espiadinha no futuro, sente-se ao volante. O Ultra 65 da Nintendo, o videogame system de 64 bits de última geração, está cruzando pelo arcades!

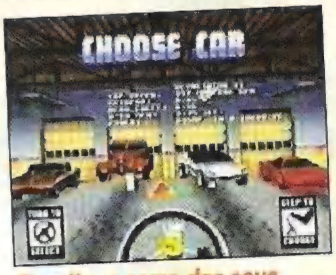
SUPER RALLY

O **Cruis'n USA** é um fliperama que leva pilotos

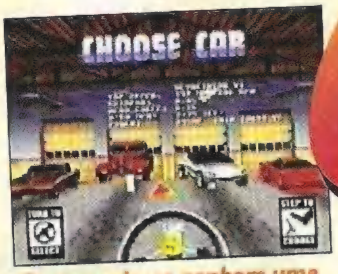
O mapa de estrada vai guiá-lo pelos Estados Unidos

Nem Bervely Hills é uma pista de diversão preguiçosa

de estrada a um rally pelo país com modalidades diferentes de carros. Você pode escolher entre trilhas curtas, cruzando lugares como o deserto do Arizona, ou Bervely Hills ou ainda se inscrever em um circuito mais longo,

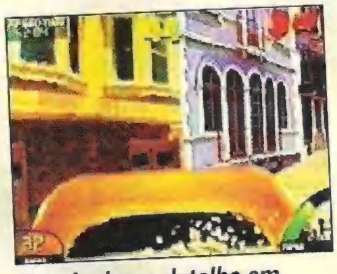


Escolha o carro dos seus sonhos, mas esteja preparado para vçrias batidas



Os vencedores ganham uma placa personalizada

que se estende por cidades de vários lugares dos Estados Unidos, como São Francisco e Washington DC. Os pilotos escolhem seus carros entre "cavalos de raça" como Stingrays, Ferraris, Porsches e um conversível cereja. Os carros acertam vários golpes se você os deixar engrenados, então, selecione a potência de eixo Cruise-O-Matic ou Manual 4.



Desvie desse detalhe em close-up durante colisões

O Cruis'n inaugura a Golden Gate

GRÁFICOS CLASSE A

Quanto aos gráficos, o Ultra 64 confirma tudo aquilo que se espera de seu potencial. Os pilotos podem escolher uma perspectiva atrás do carro ou atrás do volante. O jogo coloca displays chaves (velocímetro, tacômetro, radar e ranking) no canto para fornecer uma visão nítida e limpa da pista e dos gráficos de cenário detalhados nas laterais da estrada. A ação com scrolling para a frente deixa você bem no meio da pista para uma visão estonteante de tudo o que rola. Você vai deslizar por curvas ou girar em circuitos de 360 graus. Pise fundo no acelerador quando estiver no alto de uma montanha e você vai voar.

MAL DO ESTÔMAGO

O **Cruis'n** vem em unidades separadas que são montadas em elevadores hidráulicos para que você sinta cada impacto. Ter os gráficos quentes do Ultra 64 piscando na tela já é o bastante para que todos, menos os pilotos hardcore, fiquem meio com enjôo.

Os gráficos das laterais das pistas são tão impressionantes como a Redwoods

Acelere com os gráficos do Ultra 64

SE A SUA TRANSA COM OS GAMES ANDA NESSE PÉ,

JUNTE SUAS FORÇAS À SUPER GAMEPOWER.

Com a SUPER GAMEPOWER não tem pra mais ninguém!
Só ela tem 84 páginas (!!!) da melhor informação para todos os sistemas.
São muito mais jogos, dicas e fotos todos os meses para você.
E matérias exclusivas da GAMEPRO, a nº1 americana.
Com todas essas vantagens, você é louco se quiser saber de outra revista!
Definitiva mesmo, só a SUPER GAMEPOWER.

SUPER GAMEPOWER
A REVISTA NINTENDO

Golpe Final

Olha aí, galera! O jogo do momento continua dando o que falar na SuperGp. Aqui, uma sequência de Kombos Mortais para você arrebentar em seus consoles domésticos. Divirtam-se!!

Por Baby Betinho

MORTAL KOMBAT II

KILLER KOMBOS

MEGA E SNES

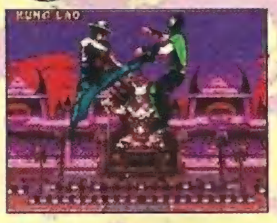
KUNG LAO

Hats Off to Kung Lao

1) Salte e dê uma voadora para acertar o abdômen do adversário

2) Aterrisse e dê o comando para o Hat Throw para finalizar

Air Bullet Shot



1) Salte para cima e acerte o oponente em pleno ar com um chute

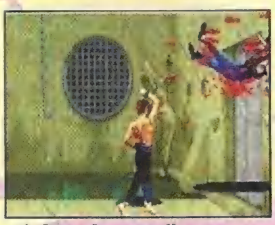
2) Antes que ele volte ao chão, emende um Bullet Kick

JOHNNY CAGE

Corner Uppercut Blast

somente para Mega

1) Salte acionando um chute forte quando o oponente estiver cercado no canto



2) Aterrisse e dispare imediatamente um uppercut. Letal!

REPTILE

Slide Force Triple Hit

1) Ative uma Forceball para atrair o inimigo para o campo de ataque

2) Pule em sua direção e dê um chute em pleno vôo

3) Aterrisse e execute o Slide (rasteira) antes que ele atinja o chão

RAYDEN

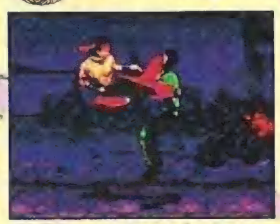
Air Torpedo Terror

1) Pare o inimigo no ar com um chute e acione um Torpedo aéreo

2) Só funciona se saltar na vertical ou pular na direção do adversário

LIU KANG

Crossing Bike Rider



1) Dê um chute forte no adversário enquanto carrega um Bike Kick

2) Este Bike Kick fará com que seu inimigo beije a lona

A potência

Sequência Intermediária

Sequência Avançada

JAX

Jumping Wave Craze

1) Pule com um chute forte e comece um movimento de Sonic Wave

2) Aterrise e lance a Sonic Wave. Esta onda vai "afogar" tudo o que estiver pela frente

Air Back Cracker

1) Salte em direção ao inimigo e dê um soco. Prepare um bloqueio

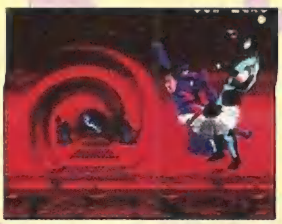
2) Agarre-o e dê um quebra-costela enquanto estiver no ar.

KITANA

Corner Four-Hit Lift Kombo

1) Quando o inimigo estiver acuado num canto, dê um Lift Ray para deixá-lo tonto

2) Pule na direção dele e chute enquanto arma uma sequência de Fan Throw taps



3) Faça um Fan Throw enquanto estiver no ar

4) Aterrisse e use um uppercut antes que ele toque o chão

BARAKA

Counter-Spark Attack

1) Quando o oponente pular sobre você, dispare um soco alto e comece uma Single Flaming Skull

2) Aplique um Blade Spark para arrebentar de uma vez

SHANG TSUNG

Counter Skull Skill

1) Quando o oponente pular sobre você, dispare um soco alto e comece uma Single Flaming Skull

2) Imediatamente faça a Single Flamming Skull. Aprovado pelos nossos pilotos

MILEENA

Jugglin' Roll Out

1) Quando o inimigo saltar, dê um soco alto enquanto carrega um Roll

2) Imediatamente faça o Roll para acabar com a festa

SUB-ZERO

Slice Out Double Hit

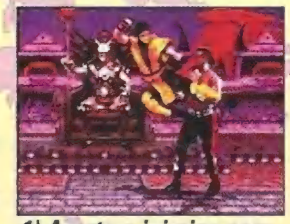
1) Comece a sequência com um Freeze

2) Emende um chute no abdômen e prepare-se para o Slide (rasteira)

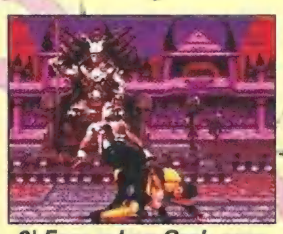
3) Faça o slide e deixe o inimigo com as duas pernas para o ar

SCORPION

Crossing Leg Grab



1) Acerte o inimigo com chute no abdômen e carregue um Leg Grab



2) Faça o Leg Grab para nocauteá-lo

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

SNES

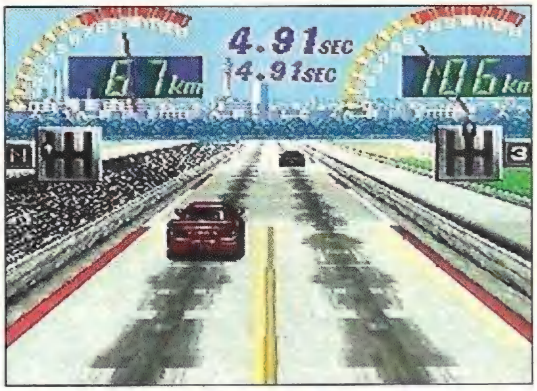
ZERO 4 CHAMP

Media Rings lança o primeiro jogo de racha e faz pilotos irem à auto-escola

Você ouve histórias antes de saber o que rola no jogo

Aqui você tenta conquistar sua licença para dirigir

O toque esperto do Lord para a galera James Dean: trocar a caranga e as internações na UTI, por um **Zero 4 Champ**. É um cart estranho, obra de autênticos kamikazes. O escrete da Media Rings fez o único jogo de racha do mercado. O Story Mode, em Kandi, é indecifrável. Você começa sem saber para que serve o volante. Tem de ir à auto-escola e aprender que num racha o que importa é a mudança de marcha no tempo certo. Acelerador no vermelho, embreagem no A e marcha trocada no direcional, em pista reta. Na tela full-screen você vê os dois carros, o velocímetro e o tempo. São 18 modelos, entre Mazdas, Hondas, Nissans e Toyotas.



Nesse modo corra na reta contra seu adversário e veja quem é mais rápido

ZERO 4 CHAMP — **3.0**

Media Rings

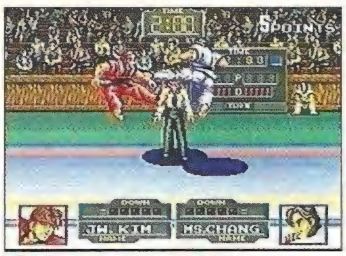
16 Mega — Fases: N/D — Corrida
2 Jogadores

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

SNES

TAE KWON DO

Pancadaria rola solta em game que exige precisão dos lutadores



Cada personagem tem o seu ponto forte

O **Tae Kwon Do** chega para o SNes. Quem traz esta arte marcial para o videogame é a Human, que faz grande sucesso com sua linha de jogos esportivos. A primeira impressão que se tem ao ligar o console é a de reconhecer o design adotado, que segue o padrão de sucessos como a série **Formation Soccer**. **Tae** promete conquistar o pessoal das academias. As regras são seguidas à risca, com direito a juiz e platéia. Selecione entre treino campeonato e versus mode. O próximo passo é escolher o seu representante entre os 8 gigantes. Cada um tem um estilo de luta (type) definido: defesa, habilidade, salto, velocidade. Para derrotar o seu adversário é preciso fazer 5 pontos para completar um round e vencer cinco rounds para acabar com a luta e classificar-se para a próxima fase. Isso se não houver um nocaute (Critical Hit), o que não é difícil. Ao contrário da maioria dos jogos de luta, em **Tae Kwon Do** os controles se limitam ao apertar dos botões certos na hora certa, nada de sequências ou golpes mortais. Pancadaria deslavada.

Treine com seu professor e escute os seus conselhos, o duro é entender japonês

Com apenas um golpe bem executado, o adversário vai a nocaute

TAE-KWON-DO — **3.5**

Human

8 mega — Fases: N/D — Continue
2 jogadores — Luta

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

TINY TOON *ADVENTURES:* ACME ALL-STAR

Boliche é uma das atrações do jogo, que traz 4 personagens

Toda a turma da **Tiny Toon** está reunida neste cart para mais uma extravagância esportiva. O jogo traz várias modalidades de jogos, que vão desde o atletismo e o boliche, chegando até o basquete e futebol. Nas opções, você escolhe entre jogar contra o computador, um amigo, ou o story mode, no qual você avança de acordo com as vitórias que você conquista.

***DICA:** fique do seu lado da tela no jogo de luta Max-bashing. Se você atingir algum jogador que não seja o Max, vai sofrer punições*

***DICA:** esqueça o power-up de Hamton, não há tempo para usá-lo*

***DICA:** Buster no meio, Babs na frente, Hamton atrás e Plucky no gol é a melhor formação no futebol*

***DICA:** o arremesso voador de Plucky é bom para tentar os três pontos na última hora no basquete*

Você tem a opção de escalar e posicionar o seu time, que é composto por quatro personagens: Plucky, Hamton, Babs e Buster. Cada jogador tem estilo e habilidades próprias. Os gráficos estão melhores que no **Buster's Hidden Treasure**. Cada movimento de sprite possui uma animação fluente e os cenários são coloridíssimos. A música e efeitos sonoros são os pontos fracos da brincadeira, não criando o clima adequado para cada uma das modalidades. Os controles são simples, exigindo atenção especial apenas sobre três botões: um para realizar passes, outro para os chutes ou arremessos e o terceiro para utilizar os power- ups. Algumas modalidades, principalmente o boliche, exigem muita precisão de quem estiver jogando. O cartucho é mais difícil do que o padrão normal e essa dificuldade aumenta ainda mais a partir do sétimo estágio. No story mode, os adversários computadorizados se tornam inimigos verdadeiramente implacáveis, enquanto os seus jogadores mantêm as mesmas habilidades de antes. Alguns ficarão frustrados, loucos ou cansados com este jogo, mas os verdadeiros fanáticos vão se deliciar!

***DICA:** no futebol, nunca tente chutar direto a gol. Passe para outro jogador e faça-o chutar*

***DICA:** cuidado no basquete ao fazer arremessos. Os jogadores do computador tentarão interceptar*

***DICA:** na corrida de obstáculos, memorize onde estão as barreiras para evitá-las. Não vá achando que ganhou só porque chegou em primeiro lugar, cheque o seu status na base da tela*

TINY TOON...
Konami

3.5

8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Ação/ Esporte	Passwords

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

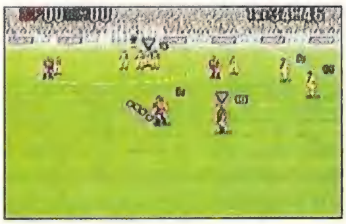
SUPER FORMATION SOCCER 94

Tabelinhas de gênio e a análise dos esquemas pelo craque Juninho

O campeão dos jogos de videogame de futebol continua a ser o maior sucesso de 94 na redação de ***SGP***. Este mês, trazemos algumas jogadas que têm sido exaustivamente ensaiadas pela turma da redação. Fique ligado porque aqui só se joga o melhor futebol arte. O forte da turma tem sido o toque de bola. No **Super Formation Soccer 94** ajuda se você tiver noção do que fazer com a redonda em campo. Vá para o seu CT e treine!!

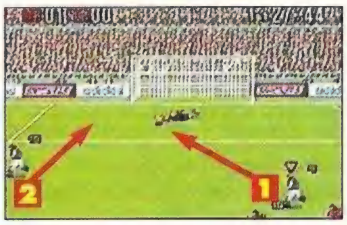
O craque Juninho é ídolo da moçada e fã de videogame

JOGADAS DE MESTRES



***DICA:** é difícil acertar o gol nas cobranças de faltas, principalmente se você não for íntimo da pelota. Bata sempre aberto e com efeito*

***DICA:** esse lance bem europeu também está presente no cart. Para pôr a bola na área na cobrança de lateral, aperte B + direcional juntos*



***DICA:** jogada mortífera para o modo de dois jogadores (no mesmo time), chute em diagonal com o jogador um, deixando o rebote para o segundo*

***DICA:** contra o CPU, avance reto para o gol e chute em diagonal com B*

O CRAQUE COMENTA

Aproveitamos para pedir ao craque Juninho, do São Paulo, um grande fã dos jogos de videogame, que comentasse os esquemas do jogo número 1 de futebol. O meia tricolor, que conhece bem as variáveis táticas do futebol, pois convive todo dia com o técnico e mestre Telê Santana, deu o seu veredito sobre os oito esquemas táticos que você pode usar no **Formation 94**. Como Telê, Juninho não é muito chegado em retranca.

NO QUADRO NEGRO

3 BACKS

"Não utiliza uma das principais armas do futebol moderno que são os laterais. Perde no ataque."

1 TOP

"Essa eu não usaria de jeito nenhum. Um esquema com só um atacante é uma retranca pura."

3-5-2

"É o esquema do São Paulo, mas ainda não está muito bem assimilado. Só dá certo com um bom líbero."

4-3-3

"É o meu preferido. Com dois bons marcadores, dá liberdade aos atacantes e o futebol fica mais bonito."

SWEEPER

"Esse é estranho, eu nunca vi. Mas tem muita gente na defesa, cinco zagueiros, e mais três no meio-campo."

4-2-4

"É um esquema muito ofensivo, mas só funciona se tiver dois marcadores muito bons."

4-4-2 (A)

"Com os quatro do meio-campo atuando em linha, os dois atacantes acabam ficando muito isolados".

4-4-2 (B)

"É ótimo para um jogo mais cadenciado. Tem de ser usado com jogadores de alto nível técnico."

SNES

ESPN-SPEED WORLD

Boa jogabilidade e clima realista de corrida são o forte do cartucho

Junte toda a grana possível para depois envenenar o carro

Parceria entre a multinacional Sony e a famosa rede de programas esportivos americana, a *ESPN. O jogo se divide em* duas partes. Nota 10 para a ESPN, que desenvolveu a parte pré-corrida. Os comentários em viva voz dão a sensação de uma prova real de automobilismo. Mas não se anime muito, a sensação de realidade acaba quando o jogo começáa. A Sony pisou na bola em relação à parte gráfica, que lembra os antigos jogos de corrida do Nes. Mas a jogabilidade é boa. Como todo bom jogo de corrida, um festival de opções para "tentar" melhorar sua caranga. Circuitos mistos exigem mais inclinação no aerofólio do que circuitos ovais. Consiga boas colocações no início de temporada e junte grana para melhorar sua máquina. As provas são longas (a menor tem 10 voltas), por isso jogue relaxado para não dançar no fim. No final de cada prova o de sempre, comemoração no pódio, e algumas mulheres enfeitando o cenário.

A parte pré-corrida foi desenvolvida pela rede de TV ESPN, que está de parabéns

As provas são longas. A menor delas tem 10 voltas

ESPN SPEED WORLD — **3.0**
Sony

16 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Corrida		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI.

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR

MULTI GAMES

GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games do Brasil, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

COMUNICAÇÃO

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

(Antiga Progames Tatuapé)

SUPER GP DICAS

AQUI O VIDEOGAME DEIXA DE SER MISTERIOSO. VEJA QUANTAS MANHAS!!!

MEGA — MUTANT LEAGUE HOCKEY

PASSWORDS

Monster Cup Championship
Trolz Vs Bots
GVSLBN3J884XG

Monster Cup Championship
Things Vs Slammers
BCV6CMW7DNX8F

Playoffs Liars Vs Slayers
PBXTTYPKSQP7B

MEGA — COMBAT CARS

CORRA EM QUALQUER CIRCUITO

Vá ao ícone Exit na tela de opções e mantenha pressionados ao mesmo tempo os botões: A, B e C. Aperte Start para acessar os 24 circuitos.

SNES — SUPER EMPIRE STRIKES BACK

COMECE COM DARTH VADER

Se quiser começar o jogo logo de cara no estágio de Darth Vader, aperte: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, A, B, B, Y na tela título.

SNES — WILD GUNS

PASSE DE FASE

Durante a seleção de personagem segure Select e aperte 4 vezes A, 4 vezes B e A, B, A, B, A, B, A, B. Escolha o personagem e pule a fase 1. Na seleção de fase, digite o comando de novo e vá à última fase.

SNES — JUNGLE BOOK

SLOW MOTION MODO VOADOR

Durante a exibição do logo da Virgin, pressione a seguinte sequência no controle 1: ↑↑↑ B B Y Y Select ↑↓↔ B ↑ Y. Entre na tela de options e mexa no "level". O número indica a fase desejada. Coloque ainda o Cheat em 5. Ao longo do jogo pressione R para obter o efeito de slow motion. Já o botão L permite que você se dirija a qualquer ponto da tela como se estivesse "voando".

G.GEAR — BUBSY BUNNY'S CRAZY CASTLE

PASSWORDS

Estágio 69: SE32
Estágio 70: SHE2
Estágio 71: ZE42
Estágio 72: ZH92
Estágio 73: W3R2
Estágio 74: W1F2

G.BOY — PRINCE OF PERSIA

CÓDIGOS

Fase 2: 06769075
Fase 3: 24613065
Fase 4: 99116015
Fase 5: 53004005
Fase 6: 46308135
Fase 7: 65903195
Fase 8: 13807185
Fase 9: 25432654
Fase 10: 92731644
Fase 11: 80637674
Fase 12: 56135664

SNES

ART OF FIGHTING

FINAL NA MOLEZA

Na tela título, escolha o Story Mode. Quando a tela de escolha de personagens aparecer, escolha qualquer um deles. Comece o jogo e imediatamente pressione select para pausar. Agora, com o controle um, pressione ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L e Y.

SNES

BEAUTY AND THE BEAST

SELEÇÃO DE FASES

Em qualquer momento do jogo, dê uma pausa. Insira ← Y L ↓. Se a pausa for desfeita, a dica funcionou. Agora aperte L + Select para passar de fase. Uma bela dica de fera!

SNES

INSPECTOR GADGET

MENU SECRETO

Na tela título pressione e segure os botões L, R e B. Com estes apertados faça ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, →, ←. A tela título mudará de azul para roxo! Pressione Start e um Debug Menu irá aparecer. Você poderá mudar o número da fase, aumentar o seu tempo, ficar invencível etc.

G.BOY

FATAL FURY

USE OS MESTRES

Durante o loga da Takara pressione Select três vezes. Agora já dá para barbarizar com os quatro chefões Billy, Axel, Laurence e Wolfgang.

SEGA CD

DOUBLE SWITCH

CONTINUA...

ACT III - Eddie está louco agora e você terá mais problemas para resolver.

115; Lobby; Eddie encontra Elizabeth
116; Band; simples inimigo
117; Alex; simples inimigo
118; Storage; Use "Power Box Trap"
119; Brutus; simples inimigo
120; Basement; simples inimigo
121; Grads; simples inimigo
122; Band; simples inimigo
123; Alex; simples inimigo
124; Lobby; Use " Column Trap" para Eddie
125; Brutus; Simples inimigo
126; Basement; Use "The Conveyor Trap" p/ Eddie
127; Lobby; simples inimigo
127; Lobby; simples inimigo
127; Alex; Alex fala no telefone
128; Band; simples inimigo
129; Brutus; simples inimigo
130; Grads; simples inimigo
131; Storage; simples inimigo
132; Lobby; simples inimigo
132; Grads; Phoebe olha para Laura
133; Brutus; simples inimigo
134; Grads; Simples inimigo
133; Basement; veja Lyle armar outra armadilha
134; Grads; simples inimigo
134; Alex; Use "The Chair Trap" para salvar Alex
135; Storage; simples inimigo
136; Lobby; simples inimigo
137; Brutus; simples inimigo
138; Grads; Eddie acha Hands Trap
139; Basement; Use "Elevator Trap"
140; Lobby; Simples Inimigo
141; Grads; Use "Hands Trap" para salvar Phoebe
142; Alex; simples inimigo
143; Brutus; simples inimigo
144; Band; Phoebe pega Jeff e Laura
145; Storage; Use "Phone Box"
146; Basement; simples inimigo
147; Band; Use Cage Trap p/ Eddie
149; Grads; simples inimigo
150; Alex Cam; simples inimigo
150; Brutus Cam; Laura, Phoebe e Jeff falam com Brutus
151; Basement; simples inimigo
152; Band; simples inimigo
153; Lobby; simples inimigo
154; Alex; simples inimigo
154; Brutus; Use "Basket Trap" p/ Eddie e vença o jogo com uma excelente sequência de final.

PUBLICIDADE

NETUNIA

TENHA UM ARCADE EM SUA CASA COM O NEO GEO-CD, O MAIOR LANÇAMENTO NA ÁREA DE VIDEOGAMES DOS ÚLTIMOS TEMPOS.
NETUNIA - IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO LTDA
TELS.: (011) 852 7600
E 66-3318;
FAX 66-5618
SÃO PAULO

SUPER GP DICAS

SNES — ROCK'N ROLL RACING

Na tela título, acesse as passwords e dê Start. Escolha o número de jogadores. Você entrará na tela de Passwords. Na dificuldade Veteran, entre com o código: 989YCO2V WS6M. Para o nível Warrior, entre: J89! CO2V WS6M.

SEGA CD — REVENGE OF THE NINJA

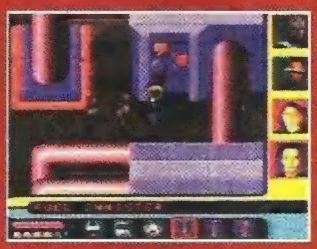
VEJA TODAS AS CENAS

Na tela de Game Start/Options, pressione →, ←, ↑, ↓, →, ← e ↑ no controle 1. Uma opção de Test Mode vai aparecer logo abaixo das outras duas. Você poderá assistir a todas as cenas até o final do jogo.

SNES — STAR TREK

TODAS AS PASSWORDS

BGTTBTBV - Suprimentos médicos.
CGTTBTBB - Nave abandonada.
DKTTBTBB - Resgatar os mineiros.
DJTTBTBV - Mais informação sobre IFD.
JFTTBTBB - Perseguir Radny no Bar.
JDTTBTBV - Resgatar a tripulação da nave.
KDTTBTBB - Mais informação sobre o IFD.
KFTTBTBB - Visitar os mineiros.
LRTTBTBB - Vá ao IFD.
MGTTLTBB - Passada a primeira metade da batalha.
NKTTLTBB - Teste o Verenitor Beta V.
PSTTBTBB - Teste o Verenitor Alpha I.
PKTTLTBV - Retornar ao IFD.
TFTTLTBV - Veja o final.



MEGA — SONIC 3

99 VIDAS

Na zona 6 há um lugar com um alarme. Fique no local e fique rolando no chão com ↓ + botão. Os inimigos serão todos destruídos e no final cada inimigo vai valer 10 mil pontos. A cada 50 mil se ganha uma vida.

SEGA CD — TERMINATOR

MENU ESPECIAL

Na tela de Start, aperte → no controle um e B, C, B e B. Solte os botões. O cursor mudará para uma seta. Dê Start e ative o menu especial, com 3 armas, 98 bombas e 9 vidas. Mova para "Run Game" e dê Start. Você estará na 1ª fase com as armas da tela anterior.

SEGA CD — DRAGON'S LAIR

VIDAS INFINITAS

Durante o jogo, mantenha pressionados os botões A, B e C e, sem soltá-los, digite ↑↓ ← → → ←↓ ↑. Dessa maneira, mesmo se morrer, você não perderá vidas.

REPLAY

Durante o jogo, insira → → ← ←↓↓↑↑. Assim, pode-se ver todos os passos do jogo. A primeira tela é quando se falha e a segunda é o passo correto.

PEGUE A PIPOCA

Para variar, digite durante o jogo a seguinte sequência: ↑↑↓↓ ← ← → →. Feito isso, pegue umas pipocas, uma boa tubaína, chame os amigos e assista ao jogo até o final, sem interrupções. Essa dica e o modo replay serão cancelados caso qualquer botão do controle seja apertado.

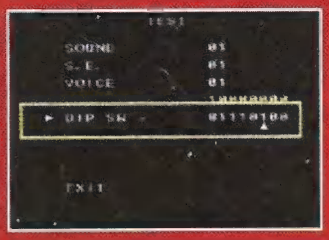
GAME

SNES — AERO ACROBAT

NOVE CONTINUES

Na tela título, pressione X, Y, B, A, X, A, B, Y, PC e o botão R para obter nove continues.

MEGA — FATAL FURY 2



TAKARA

No logo da Takara digite ↓↙←↙→ + Y. Se ouvir Terry dizendo "Geyzer", está OK. Entre no option e escolha a opção Test. Acerte o item dip sw para 01110100. Entre no jogo e verá que pode acionar os golpes fatais, mesmo que a energia esteja a 25%.

SNES — TECMO SUPER BOWL

TESTE DE SOM

Na tela título, pressione simultaneamente os botões L e R para fazer a tela de teste de som aparecer.

G.BOY — AVENGING SPIRIT

MODO MASTER

Com este código é mais difícil matar os inimigos, mas os golpes causam mais danos. Quando a tela título aparecer, aperte ↑, B e A juntos. Se você fizer o truque certo ouvirá um som e poderá jogar no Modo Master.

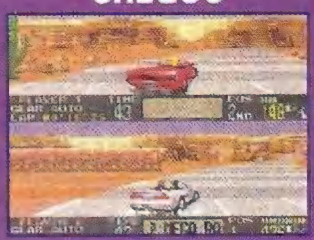
SNES — EXCITE STAGE

ZICO DÁ UMA DE GOLEIRO

A primeira coisa a fazer é deixar expulsar o jogador camisa 2. Use a ombrada (botão Y) para facilitar. Na tela de substitições, selecione o jogador a defender o gol. Depois troque com o goleiro. Pronto! O jogador escolhido vai defender o gol e o goleiro pode dar uma de atacante. Mas é bem fajuto!

MEGA — OUT RUNNERS

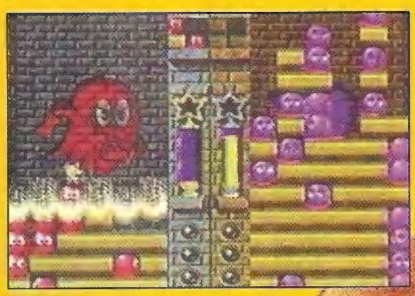
PAPAI NOEL CHEGOU



No modo arcade, escolha 2 jogadores. Quando o líder estiver para trocar de música, o perdedor deve apertar o botão A. Você vai ouvir o jingle. O natal está próximo.

SNES — PAC ATTACK

PASSWORDS



Fase 90:	BTF
Fase 91:	NSM
Fase 92:	QYZ
Fase 93:	KTT
Fase 94:	FGS
Fase 95:	RRC
Fase 96:	YLW
Fase 97:	PNN
Fase 98:	SFF
Fase 99:	CHB
Fase 100:	LST
Final:	JFK

SUPER GP DICAS

MEGA

ECCO II

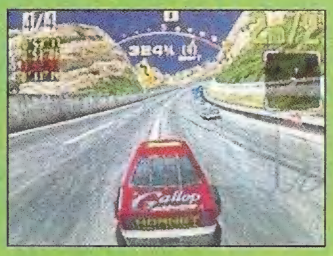
PASSWORDS

Crystal Springs
SBXRCYEB
Fault Zone
IQYTYBZA
Two Tides
OTTWGWYA
Sky Way
KBNIOLDB
Sky Tides
MARPBWCB
Tube of Medusa
EGALPQYA
Sky Lands
UCKMDBEB
Fin to Feather
UCQSMDXA
Eagle's Bay
SHIIUXCB
Asterite's Cave
IORCQEXA
Four Islands
OBYIMZCB
Sea of Darkness
SBNAVPWA
Vents of Medusa
QMMAIOBB
Gateway
SDKZCUHB
Moray Abyss
ORYYINAB
The Eye
IQWSTOTE
Big Water
MSAOMTIA
Deep Ridge
SSLHWVQD
The Hungry Ones
EKAPDXLE
Lunar Bay
GTVUHJSE
Black Clouds
CXKQILNE
Gravitor Box
QYQZWULE
Globe Holder
WTBMPXJE
Vortex Queen
SMEVOBAA

ARCADE

DAYTONA USA

SEM VANTAGEM



Em Daytona, os carros de trás correm mais. Aperte os 4 VR buttons na hora de selecionar a pista para desligar essa vantagem.

MUDE O RADAR

No decorrer da corrida aperte Start e mais um dos VR buttons. Com isso, você conseguirá mudar o campo de ação do radar.

ARCADE

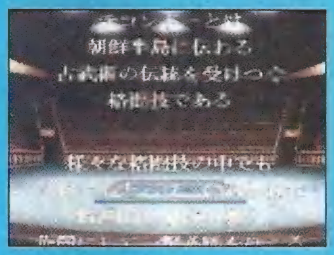
RIDGE RACER 2

ESCOLHA SEU SOM

Numa partida VS, o primeiro a colocar a ficha escolhe a música. Na hora de selecionar o tipo de câmbio, pise no freio ou mude a marcha. Escolha a música e curta: são 12 no total.

SNES

TAE KWON DO



USE OS MESTRES

Na tela da foto mantenha pressionado L, R, ↑ e, sem soltá-los, aperte B. Escolha o modo VS e opte por um dos 3 mestres do jogo.

GOLPE SECRETO

Quando você ficar cansado como o lutador que aparece na foto, digite ↓ ↘ → ← + B (perto do oponente) e dê uma sequência devastadora.

3DO

OUT OF THIS WORLD

JOGO SECRETO

Para jogar Stalactites em Out of This World, insira a password BRGR.

DEMO SECRETO

Durante a demo mantenha pressionados os botões L e R até o final.

SNES

BLACK THORNE

PASSWORDS

Mina 2 - FBWC
Mina 3 - QP7R
Mina 4 - WJTV
Árvore 1 - RRYB
Árvore 2 - ZS9P
Árvore 3 - XJSN
Árvore 4 - CGDM
Deserto 1 - TJ1F
Deserto 2 - GSG3
Deserto 3 - BMHS
Deserto 4 - Y4DJ
Castelo 1 - HCKD
Castelo 2 - NRLF
Castelo 3 - J6BZ
Castelo 4 - MJXG
Castelo 5 - K3CH

SNES

NBA JAM

PERSONAGENS SECRETOS

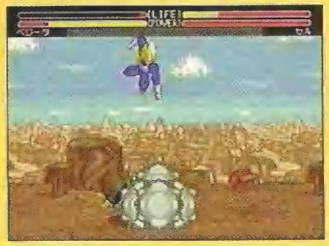
Na hora de colocar os nomes insira: REX, DIL, TRI, RAP ou HEY.
Entre com as duas iniciais e coloque o cursor na terceira e segure os botões L, R, Start e, logo depois, o X. Você vai descobrir alguns personagens muito loucos como o T-Rex, Dilophossauro e um monte de dinossauro. Eles vão fazer o seu basquete ficar bem maluco. Grande dica! Agradecemos aos leitores Vinícius T. Camargo e Thiago T. Camargo, de Campo Grande, Mato Grosso do Sul, que nos deram esse toque. Valeu!

MEGA

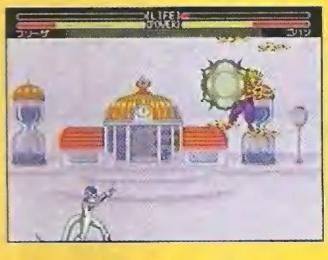
DRAGON BALL Z

MAIS GOLPES SECRETOS

Para executar o Needle Rush de Perfect Cell faça: com a energia a 25% do inicial e power a mais de 2/3, digite ←↘→↓↘→← + B. Ele soltará raios na sequência!



Se quiser detonar com o Beam Rain de Bedita, execute: com a energia a 25% do inicial e power a mais de 2/3, insira →↘↓↙←→ + B, de perto.



Psycho Kinesis de Freeza: na mesma situação dos anteriores faça: →↘↓↙←→ + B.

Na mesma condição dos golpes acima e com menos energia que o oponente, digite: ←↙↓↘→← + B para executar o Body Chance de Guinyu. Os corpos se trocarão.

MEGA

PULSE MAN

SELEÇÃO DE FASE

No o logo da Sega, digite no controle 2: A, B, C, C, B e A. Entre no option e use a opção MAP.

SÃO CAETANO DO SUL
Splash Video
LOCAÇÃO E VENDA
• PANASONIC 3DO
• SEGA CD
• JAGUAR • MEGA DRIVE
• SUPERNINTENDO
AV. GOIÁS 401
S. CAETANO
SÃO PAULO
TEL.: 744 4799

PROGAMES
MOÓCA
Os games mais alucinantes, os últimos lançamentos, consoles e acessórios incríveis pra você detonar as mais loucas emoções
SegaCD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Mega, Super NES, Game Boy, Game Gear e Nintendo.
Rua Juventus, 831 - São Paulo - SP
Tel: (011) 591-0039

ECCO THE DOLPHIN

DETONADO

Bem-vindos à nova aventura do golfinho Ecco. A nova versão traz 25 fases de ação com uma pitada de estratégia. Quem leu o número 7 de ***SuperGP*** já está por dentro das novidades. **Ecco** ganhou poderes mutantes e pode se transformar em tubarão, medusa e até, pasmem, pássaro. Mas não é só isso. Belas fases em 3D enfeitam o cart. A Marjorie, de olho no clima de verão e toda ecológica, não perdeu tempo e mergulhou de cabeça na aventura. E traz, fase a fase, todos os macetes deste bom jogo.

GOLFINHO PRA TODA OBRA

A principal arma de Ecco continua sendo o sonar. Agora ele vem com novos poderes, como, por exemplo, atirar nas diagonais. Mas, para isso, é preciso achar o item especial, disponível só em certas fases. A tradicional onda do sonar ganha mais força quando você pressiona os botões A e B ao mesmo tempo. Aperte e segure o botão A para ativar o radar. O sonar ainda serve para mover objetos e conversar com outros seres que você encontra no mar. Nem todos os objetos são movidos com ele. Quando não puder usá-lo, consiga seu objetivo com o próprio corpo. Como um mamífero que se preze, Ecco precisa respirar de tempos em tempos. Para não deixá-lo no sufoco, use o radar e procure por bolhas de ar. Basta ficar no meio do bolsão de ar para recarregar o seu oxigênio. Quando Ecco está sem oxigênio, solta bolhas pela boca. Para saltos e ataques, use o "dash" (botão B).

Mexa rochas

Use o sonar

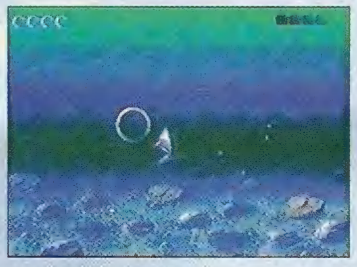
Mova pedras

Procure aumentar sua força

Falta ar? Procure as bolhas

Mova cristais

THE OCEAN



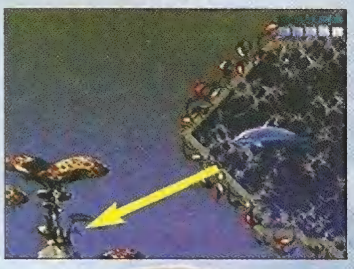
Procure um arco do lado esquerdo da tela. No canal, pegue as argolas que surgirem pelo caminho.

TWO TIDES

O cristal 1 é usado duas vezes. Para vencer a correnteza, use a tartaruga. Seja rápido para não ficar sem oxigênio.

CRYSTAL SPRINGS

Utilize o sonar para desprender os quatro cristais que aparecerem na tela. Leve-os ao canto inferior esquerdo. Depois de juntar todos, Ecco terá forças para destruir os blocos (lado direito) usando o seu sonar.

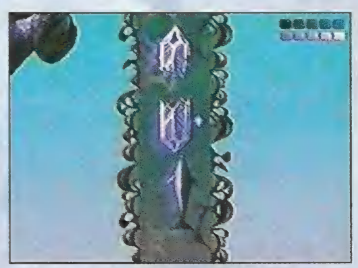


Pule na lagoa suspensa e remova as rochas com o cristal. Saia, vá à esquerda e ative o segundo cristal. Rápido, alcance a extremidade direita e ative o cristal que libera a saída (na rampa).

FAULT ZONE

Neste ponto, o segredo é mover essa rocha para abrir a passagem. Nessa fase já é necessário se preocupar com o oxigênio.

SKY WAY



Passe rápido pelos cristais, que ficam abertos por pouco tempo nessa fase. Saída à esquerda.

SKY TIDES

Saia pela esq., pule o primeiro buraco com o "dash". Depois, salte à direita e siga até o topo.

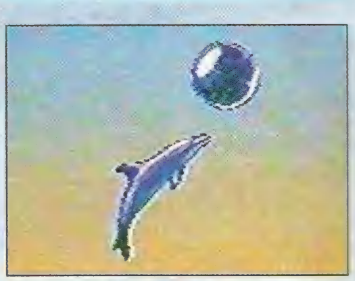
MEDUSA TUBE

Use o dash e fuja da medusa.

SKY LANDS

Ative o cristal e vá à esq. Atire nas bolhas e dê 4 saltos. No 3º, vá com o Ecco e caia na lagoa à esq. Repita tudo à dir. (saída).

FIN TO FEATHER

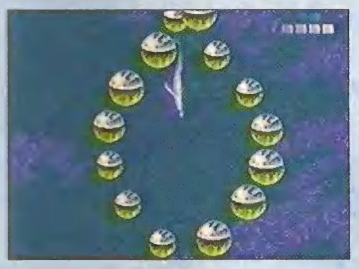


Utilize o globo (no céu) para transformar-se em pássaro. Passe para o penhasco que se encontra do lado direito, evitando a ataque das águias. Faça uma nova travessia.

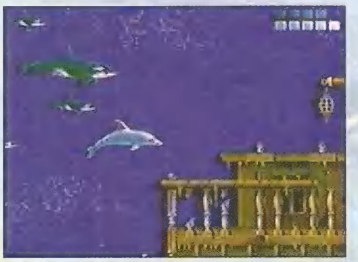
EAGLE'S BAY

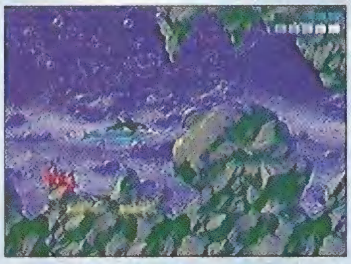
Repeteco da fase anterior. Encontre o globo do lado esquerdo. Como pássaro, voe para esquerda. Mergulhe e ative o cristal. A saída está depois do penhasco à direita.

ASTERITE'S CAVE



O primeiro passo é juntar as duas partes do cristal. Suba a rampa e pegue carona com o golfinho alado (o que está voando para a direita). Chegando no rochedo, pule. Atraia a minhoca para perto da passagem fechada. Mova-a com o seu sonar, fazendo-a destruir as pedras. Junte os cristais. Para sair, nade passando pelo centro dos globos.





Procure os 4 filhotes da mãe orca (são visíveis ao sonar). Feito isso, converse com ela e siga um de seus filhotes até a saída.

FOUR ISLANDS

Fale com o golfinho (ao fundo). Siga-o até uma passagem impedida por rochas. Fale com ele de novo. Siga em frente destruindo as pedras com o seu sonar. Procure, no fundo, uma corrente forte. Vença-a com o auxílio da tartaruga e encontre um novo golfinho. Siga-o até a passagem secreta nas rochas.

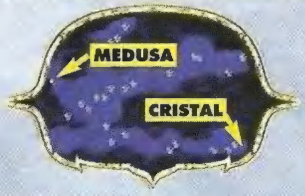
SEA OF DARKNESS

Ache um cristal e siga à direita. A saída é onde está a mãe orca, mas antes salve seu filhotè, movendo a coroa de espinhos.

ECCO THE DOLPHIN

DETONADO

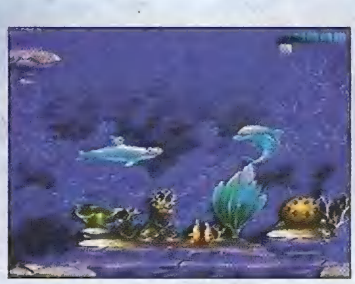
VENTS OF MEDUSA



Vá para a direita e ative o cristal. Volte e transforme-se em medusa. Suba em segurança e abandone a fase (direita).

GATEWAY

Atravesse o canal e desvie dos inimigos.



Para chegar ao cristal traga um peixe (mova-o com o sonar) e dê a esse golfinho. Pule o penhasco e siga para a próxima fase.

MORAY ABYSS

A serpente ataca alternando os lados. Mate-a ao chegar ao fundo. Suba e saia pelo arco. Procure duas esferas (ver radar) e deixe-as no fundo do abismo. Cada par de esferas abre um cristal. Dois pares nessa fase.

THE EYE

Aqui, o segredo é ter paciência e pegar todas as esferas. Assim como na fase anterior, cada par abre um cristal. Atirando no diamante você "salva" os seus progressos.

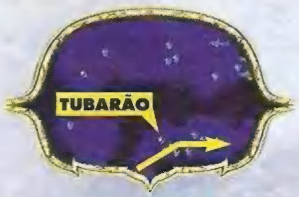
BIG WATER

Bata um papo com a baleia que ela abrirá a passagem. Adivinhe o que é preciso para para passar pelo cristal?

DEEP RIDGE

Mais 16 esferas a serem recolhidas. Atenção ao par que está escondido no meio das rochas.

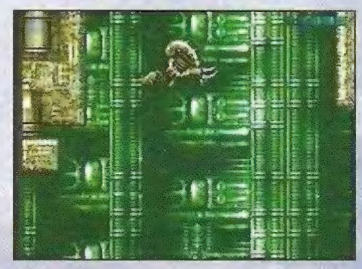
THE HUNGRY ONES



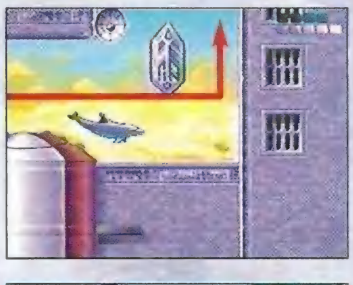
Chegue à outra extremidade da baia por via aérea (mais rápido). De volta aos mares, transforme-se em tubarão. Os blocos de pedra são facilmente destruídos.

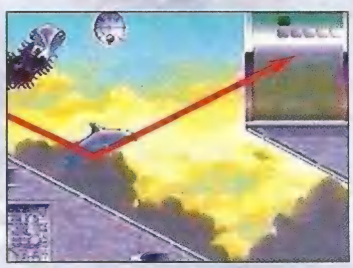
Siga pelo lado direito nadando rente ao solo até encontrar a saída e prepare-se para mais uma travessia.

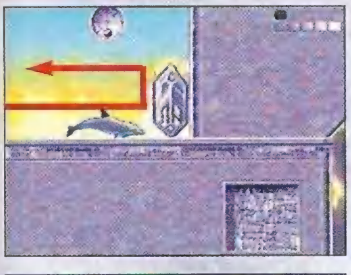
LUNAR BAY

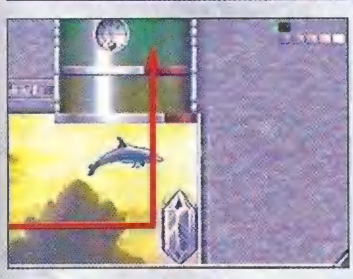


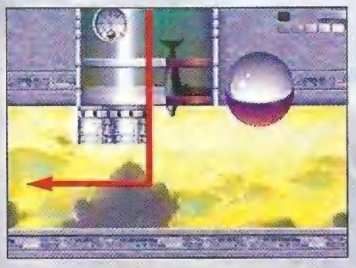
Pule o rochedo e procure dois cristais, um que removerá as pedras e outro que removerá os espinhos. Procure um terceiro cristal (saída). Ecco sofre uma emboscada perto da saída. Curiosidade: deixando os aliens capturarem Ecco, você será obrigado a completar uma fase extra. Como alien, é claro.

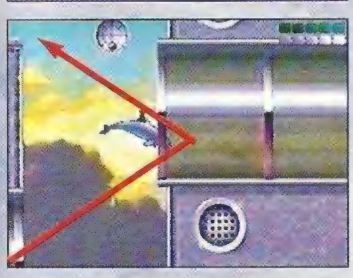


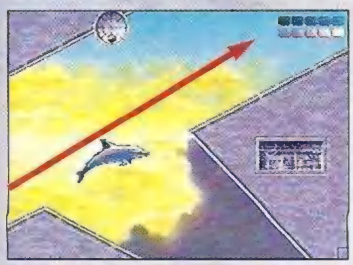


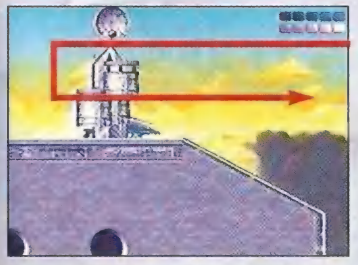






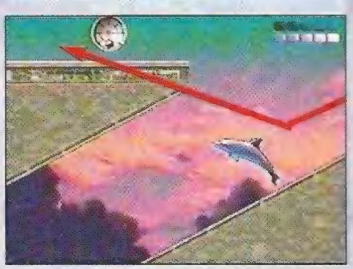


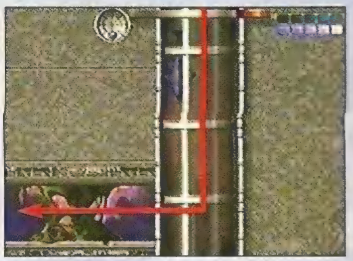


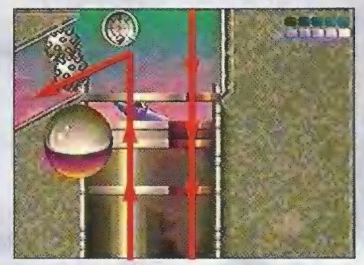


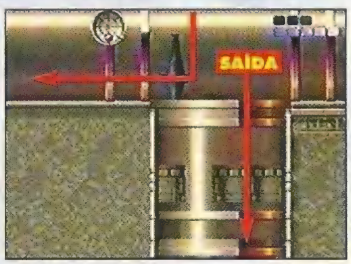
O radar nesse trecho não é de grande utilidade. Para sair desse labirinto siga esta sequência: para baixo, esquerda, escorregue até o fundo, onde há dois cristais. Ative primeiro o da esquerda, depois o da direita. Suba, pule para atingir o local da foto 2. Quebre a parede com o sonar, siga para baixo e "salve" seus progressos. Esquerda até o fim, desça, no fundo você encontrará mais um cristal. Para cima, direita e para baixo no primeiro tubo. Abra passagem atraindo o globo com o sonar. Esquerda até o fim, para baixo e direita. Pule 3 vãos (a terceira plataforma está um pouco abaixo). Abra a passagem com o globo de novo. Para baixo (a gravidade o fará subir), vá para esquerda e "salve" o jogo. Direita, suba ao topo pulando em diagonal. Já no topo siga esquerda, para cima (tubo), direita, pule o vão (foto). Abra passagem com o sonar, para baixo (a gravidade o leva para cima). A saída, ainda fechada, fica no tubo à direita. Continue subindo, no topo esquerda e pule um enorme vão. Pronto: é só ativar o cristal e ir para a saída.

BLACK CLOUDS



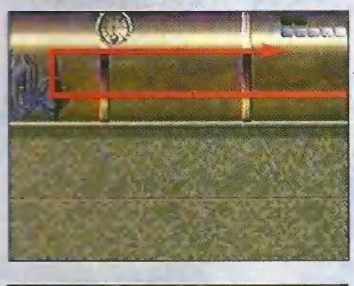


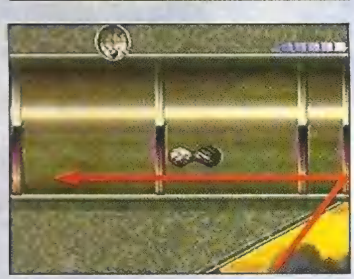




Esta fase é um pouco mais fácil. Suba na plataforma (foto 1) e encontre um cristal. Volte ao tubo inicial. Direita, para baixo e direita para ver o segundo cristal (foto 2). Ative-o, esquerda, para baixo, direita e cima, na parte mais alta siga para a direita. Para baixo até encontrar um globo metálico, puxe-o com o sonar até ele abrir a passagem diagonal. Desça até o fim o primeiro tubo da passagem diagonal (a saída é após o bloqueio, à direita). Use o radar e procure 2 cristais que estão na região esquerda. Ative-os e avance de fase.

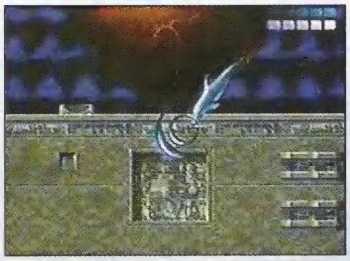
GRAVITOR BOX

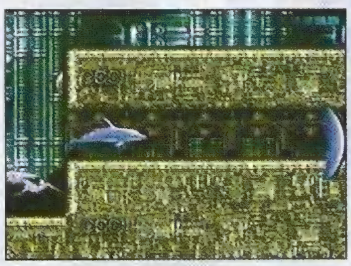




Vá para a direita até encontrar um tubo com uma forte corrente. O caminho é pelo primeiro tubo para cima. Dê um olé na corrente indo para baixo, esquerda, para cima e direita. Use o "dash" para sair do tubo (foto). Suba e escorregue para a esquerda. Pule no final da rampa e encontre um cristal. Volte, suba até encontrar outro tubo, entre. Destrua a parede com o sonar. Siga o caminho até encontrar a saída.

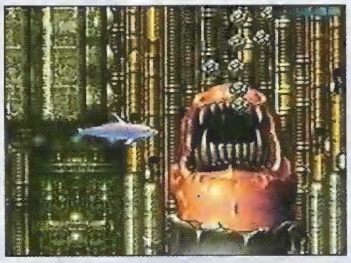
GLOBE HOLDER





Finalmente de volta à água. Solte o globo com o sonar. Nade rapidamente e em círculos para não correr o risco de ser esmagado pelo globo. Após destrui-lo, peggue as duas esferas. De volta ao oceano, entregue o último par de esferas, libertando assim os seus amigos golfinhos. Procure um cristal (lado esquerdo) para abrir passagem ao esconderijo da Vortex Queen. Já em território alienígena, procure um último cristal (ver passagem na foto 2), abrindo assim o caminho para o mestre.
Siga o movimento da tela, atirando continuamente e tomando cuidado para não ser encurralado. Fim de fase.

VORTEX QUEEN

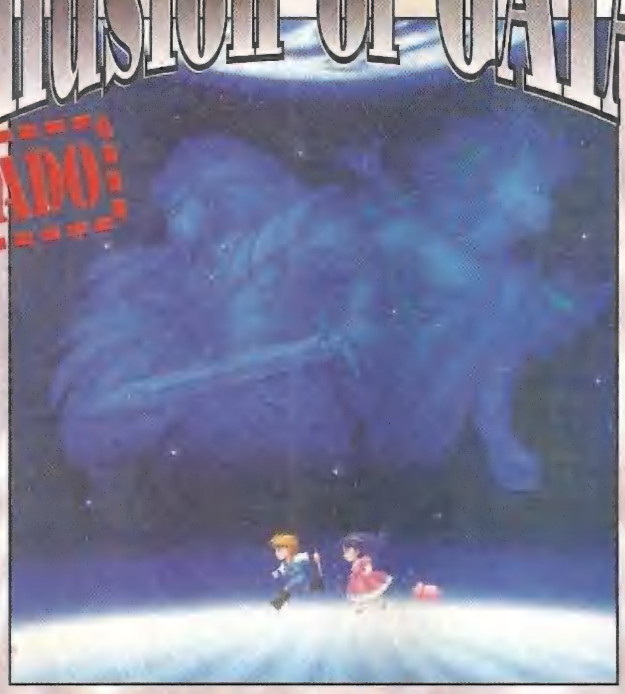


Matar Vortex é bico, basta ficar em um dos cantos e atacar com o sonar. Use o "dash" para não ser sugado e acabar nas mandíbulas de Vortex.

SOULBLAZER
Illusion of GAIA

DETONADO

Caso você faça parte do time dos adoradores de RPG de ação e não tenha o que jogar desde **Secret of Mana**, acredite, está aí seu jogo. **Illusion of Gaia** segue o mesmo estilo de **Soul Blazer** e **Actraiser**. Vai ser preciso muita habilidade para escapar dos mais variados inimigos; inteligência para desvendar todos os mistérios e muita curiosidade para encontrar os objetos escondidos. A ***SuperGP*** vai resolver uma boa parte de seus problemas publicando o caminho para o fim do jogo e onde estão as 50 Red Jewels, o maior segredo de **Illusion of Gaia**. Seu tour vai incluir ainda lugares místicos como a ilha da Páscoa, no Oceano Pacífico, o desenho de Nasca, as ruínas Incas, as pirâmides egípcias e a Torre de Babel. Boa viagem!



ILLUSION OF GAIA
SNES

4.3

ENIX/QUINTET
16 Mega - N/D
1 Jogador
RPG/Ação - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

A REALIDADE DE GAIA

O sistema de jogo de **Illusion of Gaia** difere dos demais. Ao derrotar os inimigos você ganha uma jóia chamada Dark Point. A cada 100 delas, você ganha a possibilidade de continuar num local próximo, mesmo morto. O seu fortalecimento ocorre ao derrotar todos os inimigos de uma sala. Aí, você ganha um power up. A primeira coisa ao entrar numa sala é apertar Start e verificar o número de inimigos e a existência do force (power up) e de baús. Jamais os deixe escapar. No tópico a seguir serão dados os passos de sua aventura: como proceder em cada lugar e onde se escondem as Red Jewels (estas serão seguidas de um número na frente). Entregue-as para o Jeweler Gem e ganhe mais força. O salvamento de seus progressos ocorre no Dark Space cuja entrada é uma porta dimensional. Veja os comandos (type 2):
B - ataque/fala/verificação
Y - usa item
X - ativa a tela de status/item
L ou R - usa psycho power: puxa estátuas, jóias e serve de defesa.

YOUNG TIM

Psycho Dash - carregue o botão de ataque e solte

Psycho Slider - aperte ataque ao correr

Spin Dash - carregue ataque e L/R repetidamente

DARK KNIGHT FREEDAN

Psycho Friar - carregue ataque (aperte ataque mais uma vez no nível 2)

Aura Barrier - carregue ataque e L ou R

Earthquaker - ataque durante a queda

DARK KNIGHT SHADOW

Use a Aura Stone e vire líquido

SOUTH CAPE

Depois de acabar a aula, vá para a caverna perto do mar. Fale com o pessoal. Depois vai aparecer um outro cara. Sente ao lado dele e mova a estátua com L ou R. Pegue uma carta. Volte a sua casa e fale com todos. Depois de a princesa ser levada, durma. No dia seguinte receba a Lola's Melody.
01 - Vaso do porão da casa de Rob.
02 - No sino da escola.
03 - Na vaso do pescador.

Uma das primeiras Red Jewel

Use seus poderes

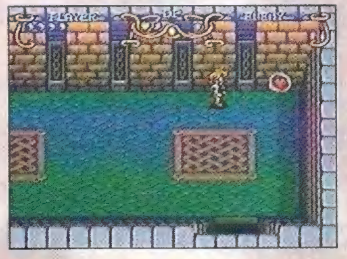
Entre e saia da caverna até o pescador aparecer aqui

EDWARD'S CASTLE

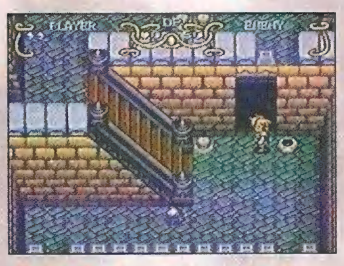
Fale com Karen e com o rei. Será preso. Mate o tempo. Depois, o porco de Karen trará uma chave. No final do labirinto encontre Lilly. No local onde há a bifurcação, toque a Lola's Melody. Na contagem três bata no botão da direita. Salve Karen e pegue o Large Roast no barril do sub-solo do castelo.

04 - Pegue com o soldado.
05 - Num baú do labirinto.
06 - Idem.
07 - No barril no local onde se encontra Lilly.

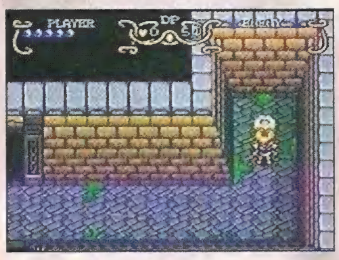
Fale com o soldado escondido



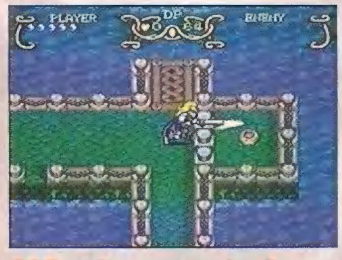
Detone todos os inimigos



Salte de cima sobre o botão



Na contagem 3 acerte o botão



Só Freedan acerta o botão

Mais um Red Jewel

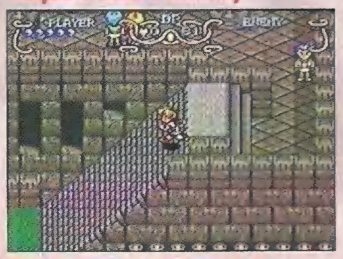
SOUTH CAPE

Fale com Lilly

ITORY

Toque a Lola's Melody. No Dark Space, pegue a habilidade do Psycho Dash. Desça a rampa correndo e encontre e fale com o espírito. Na caverna, quebre a parede com o Psycho Dash e pegue o Inca Statue A. Fale com Lilly.
08 - Nas lenhas perto da entrada.

Toque a Lola's Melody



Vá correndo na rampa e chegue ao outro lado

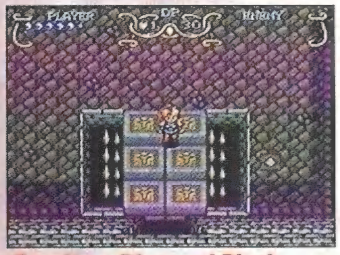
Certos pontos são podem ser destruídos com o Psycho Dash. Esse locais fazem balançar os cabelos de Tim

MOON TRIBE CAMP

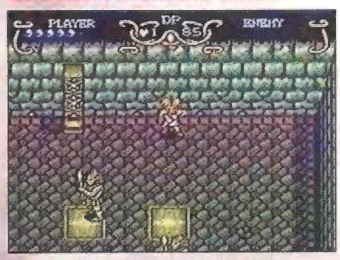
Espere o tempo necessário e fale com os fantasmas. Em seguida, entre na caverna e detone os monstros em 20 segundos. Agora pegue a Inca Statue B.

LARAI CLIFF

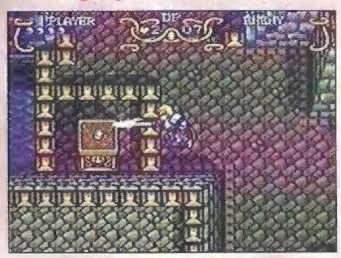
Algumas estátuas podem ser quebradas com o Psycho Dash. Num certo ponto você aprende a Wind Melody. Coloque a Inca Statue no ponto certo e mate o chefe Lava Body.
09 - No baú.



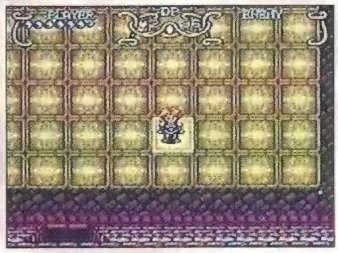
Encaixe a Diamond Block



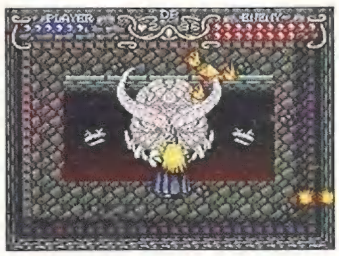
De longe, puxe as estátuas



Alguns inimigos só com ele



Toque a Wind Melody e fique esperando no bloco reluzente



Mestre Lava Body - acerte suas mãos. Quando seus olhos piscarem, mande bala. Depois ele soltará raios: fique atrás dele. Repita a operação

SOULBLAZER Illusion of GAIA

DETONADO

GOLD SHIP

Pegue a Mistery Doll no baú. Fale com a rainha, suba no mastro e durma. No dia seguinte, fale com Karen.
10 - No dia seguinte, fale com Morris antes de Karen.

Outra Red Jewel

NAUFRÁGIO

Dia 1 - fale com Karen duas vezes e use o Large Roast.
Dia 2 - fale e espere.
Dia 4 - veja o vaso e converse com Karen.
Dia 7 - ataque e coma os peixes até encher toda energia. Fale com Karen e pegue mais um peixe.
Dia 12 - nada a fazer.
Dia 18 - fale com Karen. Ao aparecerem os tubarões, converse de novo e espere.
Dia 21 - converse com Karen.

DIAMOND COAST

Fale com Karen. Fale de novo quando ela estiver fora da casa.
11 - No vaso fora da casa.

Mais uma pra coleção

FREESIA

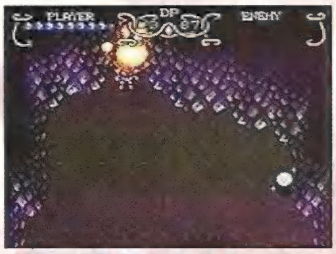
Vá ao hotel e fale com todos. Depois vá ao lugar onde se vende escravos e fale com eles. Derrube a porta da casa no canto superior esquerdo da cidade. Fale com Eric.
12 - No vaso do quarto no segundo andar do hotel.
13 - Pule o canteiro e fale com o labor trader.
14 - Entre na casa (só pelo telhado) e fale com o labor trader no corredor norte.

Verifique as latas de lixo

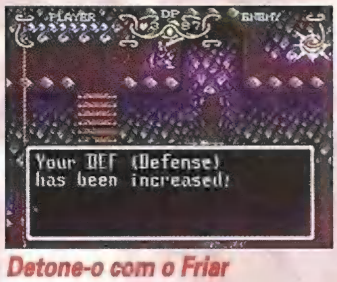
Ultrapasse o canteiro

DIAMOND MINE

Pegue a Memory Melody e salve os escravos. Ganhe a habilidade do Psycho Friar.
15, 16 e 17 - Obtenha-os com o escravo escondido.



Há passagens secretas



Detone-o com o Friar

O cadáver possui a chave

Olhe o oitavo prisioneiro. Três Red Jewels de graça

FREESIA

Toque a Memory Melody para Eric. Fale com Eric.

NEIL'S COTTAGE

Fale com Neil e veja suas invenções. Torne a conversar com Neil.

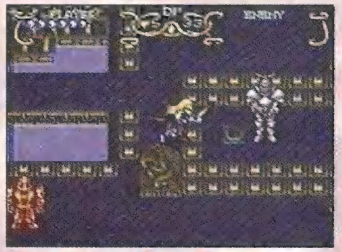
NASKA PLAIN

Fale com todos e depois com o fantasma que aparece no canto inferior esquerdo. Fale com Neil e responda "Condor's left foot.". Vá onde os outros foram e verifique o local.

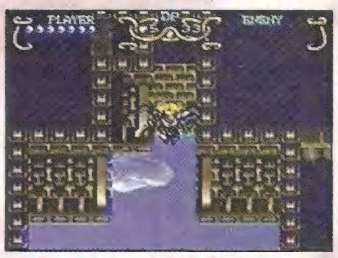
Aqui esconde a passagem para o Sky Garden

SKY GARDEN

Pegue as quatro Crystal Balls. Derrote o mestre High Wind e, depois disso, pegue a segunda Mistery Doll.
18 e 19 - Nos baús.



Puxe-o com L ou R

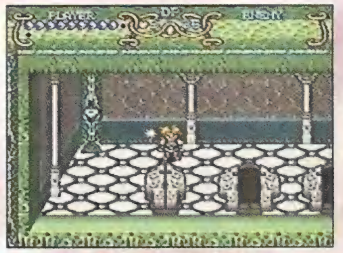


A fase possui dois lados

Mestre High Wind - desvie de seus tiros quando puder. Derrote-o com Freedan e use a Dark Friar

SEA PALACE

Encontre Lilly. Pegue a Purification Stone e jogue-a na fonte. Pegue a Key e saia do palácio.
20, 21 e 22 - Nos baús.



Pegue a Purification Stone

MU ISLAND

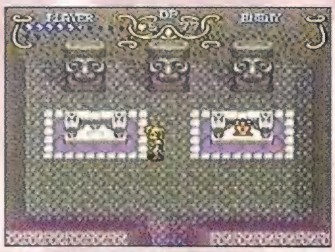
Pegue as duas Rama Statue e a habilidade do Psycho Slider. Coloque as estátuas no local certo e fale com a estátua maior. Ganhe a terceira Mistery Doll. Fale com os espíritos e novamente com a estátua. Derrote o mestre Vampire. Ao salvar Eric, corte o fio

vermelho da bomba.
23 - No baú.

Verifique os locais onde as estátuas olham

Use a esfera para subir as ladeiras

Use o Psycho Slider



Coloque as estátuas

Mestre Vampire - use o Freedan e Dark Friar de longe. De perto, use a técnica kamikaze

ANGEL CITY

Vá ao labirinto e encontre Ishtar. Resolva o jogo dos erros e ganhe a magic dust. Use-a no retrato de Karen.

Resolução do jogo do erro:
Sala 1 - cor do vaso da direita.
Sala 2 - cor do vaso.
Sala 3 - baú.
Sala 4 - vento no cabelo de Tim.
24 - Na fonte do salão de dança.
25 - No baú do labirinto.
26 - No vaso do quarto ao lado do ateliê de Ishtar.
27 - Numa das salas dos erros.

Encontre passagens secretas

WATERMIA

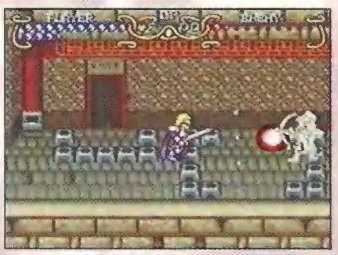
Fale com o pai de Rob e com Rob. No dia seguinte, leia a carta de Rob (está junto com seus itens).
28 - No vaso na parte inferior esquerda da cidade.
29 - No vaso da casa de apostas.

Mais uma Red Jewel. Na casa de apostas tem mais uma

Depois da festinha, veja os seus itens e encontrará a carta de Rob. Leia

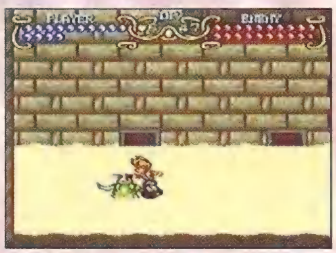
GREATWALL

Ganhe a habilidade do Spin Dash. Detone Sand Fang e obtenha a quarta Mistery Doll.
30 - No baú.



Dark Friar entra em ação

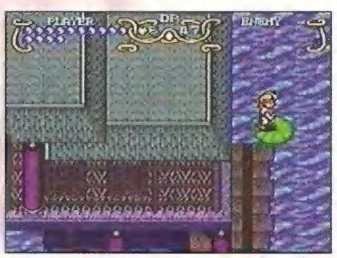
Use L ou R para puxar as estátuas



Mestre Sand Fang - a melhor chance de atacar é quando o bicho solta seus ovos. De resto, fique fugindo

WATERMIA

Vá para onde se realiza o Russian Glass. Vença e ganhe os Kruks (uma espécie de camelo). Fale com Neil.

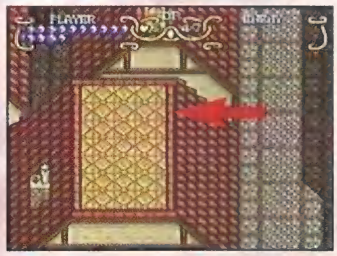


Perto da casa de apostas aparece uma folha que o leva para o local do Russian Glass

EVRO

Fale com Erasquez.
31 - Da casa dele, vá para a esquerda até o fim e verifique a parede de cima.
32 - Traga a maçã três vezes para Ann.
33 - No barril do sub-solo da School.
34 - Visite Evro, vá à Watermia e fale com Rob.

Red Jewel bem escondida



Esta passagem o leva para o school

Fique na fila e receba itens valiosos

MOUNTAIN TEMPLE

Os Mushroom Drops abrem caminho. Aqui se ganha a habilidade do Aura Barrier. Nas rampas, use o Spin Dash. Ganhe o Teapot.
35 - No baú.

Use o mashroom drops

SNES

SOULBLAZER Illusion of GAIA DETONADO

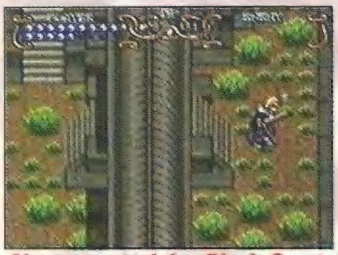
NATIVE HAMLET

Entre na cabana e fale com Karen. Depois de quase virar comida de canibal, fale com o menino.
36 - No vaso da cabana com estátuas.

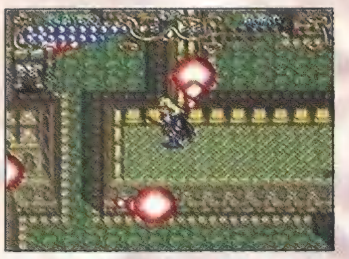
ANKOR WAT

Pegue a Black Crystal Glasses para poder prosseguir na área do clarão. Ganhe a habilidade do Earthquaker. Consiga a Gorgon Flower.
37, 38, 39 e 40 - Nos baús.

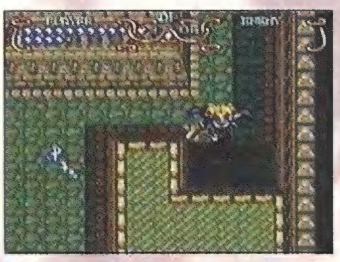
Detone primeiramente o pescoço



Neste ponto há o Black Crystal Glass



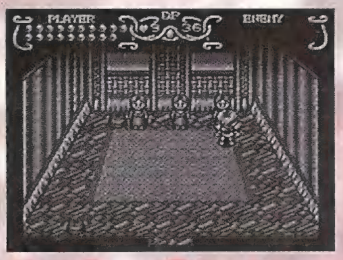
Depois de pegar a habilidade do Earthquaker, detone o gigante de pedra



Só se chega a certos pontos por cima

NATIVE HAMLET

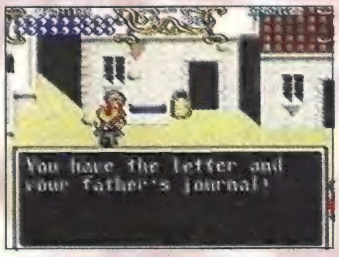
Use a Gorgon Flower nas estátuas. Fale com Karen.
41 - Depois de usar Gorgon Flower nas estátuas, fale com a menina do meio.



Use o Gorgon Flower nas estátuas. Depois fale com a menina do meio e receba uma Red Jewel

DAO

Pegue a carta e o diário com o sujeito que está fora do seu quarto. Fale com Neil.
42 - Na grama do oásis.
43 e 44 - Prêmio do jogo Snake Panic.

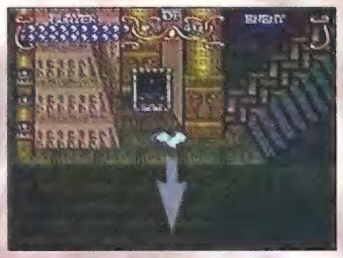


Este cara possui a carta de Lola e o diário

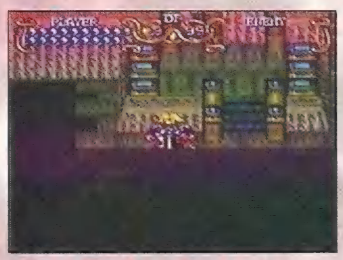
No Snake Panic acerte as cobras com golpes para os lados

PYRAMID

Obtenha a forma Shadow e a Aura Stone. Descole as 6 Hierogliphs e entre na sala onde se deve colocá-las. Siga as instruções e siga para a esquerda. Depois do falatório toque a Lola's Melody. Derrote a mestra Phahros.
45 - Numa sala onde se chega com a Aura Stone.
46, 47, 48 e 49 - Nos baús.



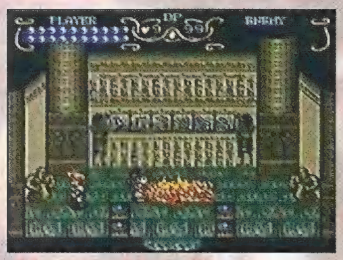
Você pode se infiltrar nos lugares onde há estas frestas



Use o Earthquaker neste ponto. Uma ponte surgirá

Use o Spin Dash de Tim em locais com rampas

Nesta situação, toque a Lola's Melody



Monte os hieróglifos

Outra Red Jewel. Infiltre-se pela saída da direita

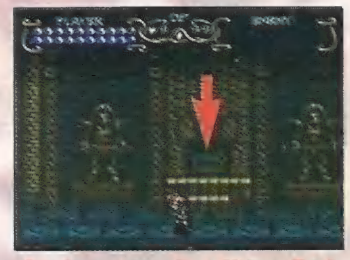
Mestre Phahros - acerte-o e fique perto das warp zones. Se os espíritos chegarem perto, use a warp zone e fuja

DAO

Fale com Neil.

TOWER OF BABEL

Tente entrar na porta energizada. Obtenha a Crystal Ring. Os mestres o aguardam para um confronto final. Na sala dos espíritos, fale com todos e com Karen por último. Antes do último chefão há um espírito que permite seu retorno a Dao. É a chance de entregar a Red Jewel nº 50 e ir para a fase secreta. Mate o chefão e fim.



Aqui se esconde a última Red Jewel

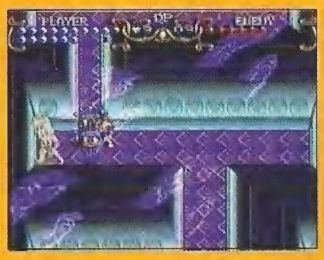
Aqui está sua última chance para voltar a Dao e encontrar a fase secreta

Penúltimo mestre - acerte sua boca. Use seus reflexos e fuja dos tiros

Mestrão Dark Gaia - fique no centro atirando nas bolhas. Os raios que saem dos ombros devem ser defendidos com L e R. Quando o bicho abrir a boca, 3 a 5 balas nele. Depois desvie do laser

FASE SECRETA

Aqui há inimigos muito fortes, mas não pense que vai encontrar itens milagrosos (só há um Herb). E, além de tudo, o mestre desta fase é fortíssimo. Ele também aparece em Soul Blazer. Enfim, esta fase secreta é só para os perfeccionistas que querem terminar o jogo 100%.



Inimigos fortíssimos o aguardam

Acerte-o com golpes normais. Aplique Slider para fugir

BRINQUEDOS LAURA

Sempre na Frente

SHOPPING MORUMBI
(011) 535-5261 • 531-7293 • 531-6943 • 61-0973
SHOPPING PAULISTA
(011) 251-2818 • 289-1058

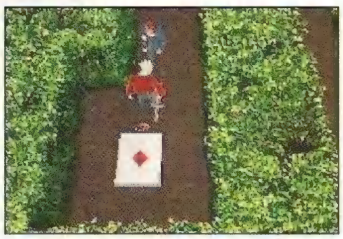
ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

ALONE IN THE DARK 2

Ao contrário do cinema, nos games as continuações geralmente superam seus antecessores. **Alone in the Dark 2** é uma prova viva disso. A primeira versão, até então considerada por muitos como uma obra prima do terror em jogos, perdeu o seu brilho depois dessa continuação. Mais uma vez, você se vê às voltas com fantasmas e monstros em geral. A história se passa na véspera de Natal. O seu objetivo é salvar a pequena Grace das mãos de uma corja de piratas. Se você, cansado de levar sustos na primeira aventura, já se acostumou com fantasmas, um aviso: dessa vez os danados estão fortemente armados com espadas, pistolas e até metralhadoras. A jogabilidade é monstruosa: só para entrar na casa leva umas duas horas. Disponível em disquete e CD. Este último traz, além das tradicionais falas, um maior número de câmeras pela casa, coisa de cinema. Jogo imperdível.

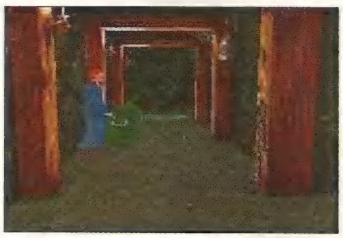
DICA: fique atento após a explosão do portão. Assim que o gangster levantar, encha-o de porrada. Pegue a Thompson, o disco para recarga e um frasco deixados por ele. Beba o frasco e ganhe dez pontos de energia. Aproveite também para recarregar a metralhadora e avance com ela em punho até dar de cara com dois novos bandidos

DICA: o segredo é acertar na 1ª rajada, caso contrário comece novamente. Após derrotá-los empurre a ancora, abra caminho e pernas para que te quero



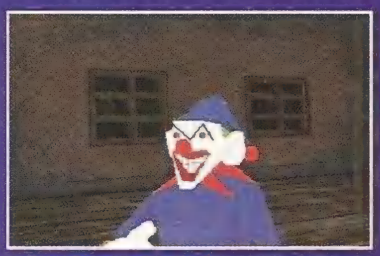
DICA: no jardim procure esse local, acabe com o zumbi e pegue a corda que está no chão

DICA: observou o naipe da carta próxima a corda? Desça pela carta de mesmo naipe. Antes pegue o gancho



DICA: no subterrâneo, empurre a arca e ache o gancho de diamantes. Sugirá um altar no final do corredor. Vá em direção a ele, pegue o livro de notas no caminho, use o gancho para abrir o alçapão. Vire-se, mate a besta e ganhe uma espada. Suba a escada, mas antes pegue e use o frasco próximo a escada

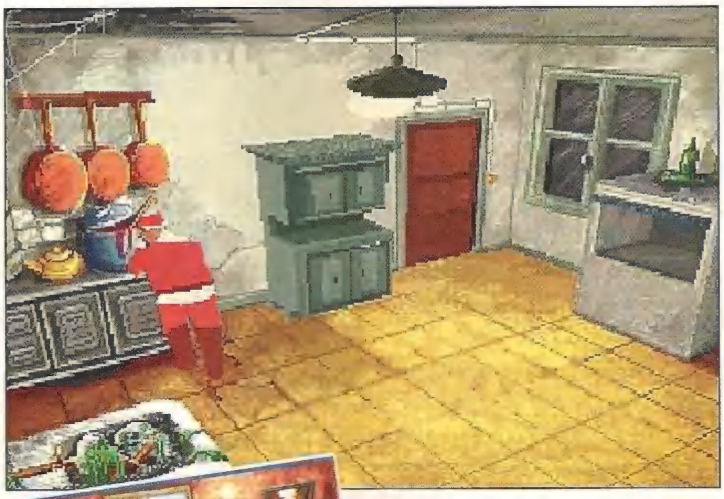
DICA: a espada serve para passar dos galhos vivos. Use a corda em conjunto com o gancho e atire-o na estátua. Antes de entrar, pegue o jornal

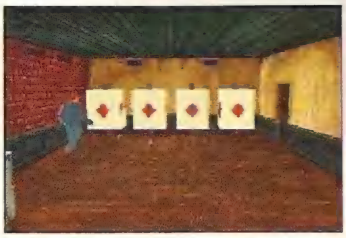


DICA: *empurre a chave com o cano, mas antes ponha o jornal embaixo da porta. Voilà, agora é só abrir a porta*

Que dureza! Perdeu todas as suas armas? Tudo bem, siga em frente e pegue os diversos itens pelo caminho. Empurre o corpo de Striker abismo abaixo

DICA: *após dar fim a mais uma alma penada, apanhe uma garrafa de uísque, dois livros e um frasco. Troque sua moeda por 2 fichas na máquina*





DICA: *após eliminar os bandidos na galeria de tiro, mova-se em direção às cartas. Não gaste sua munição dando tiros, dê socos nas cartas virando-as até que as quatro estejam em "ouros". Siga pela porta recém-aberta. Vista a roupa de papai-noel*

DICA: *para pegar a segunda parte do pergaminho é preciso matar esse monstro grotesco*

DICA: *faça um "cocktail" inesquecível para os capangas. Use o vinho com o veneno e deixe em frente à porta*

Após pegar a coroa (próxima à estátua) dirija-se à cozinha

DICA: *use sua fichas, ponha 1º a amarela, apanhe a medalha no chão, depois a marrom*

DICA: *não entre aqui sem o colete a prova de balas. Apanhe uma bola na árvore de natal*

NATAL INESQUECÍVEL

Alone 2 exige mais da habilidade, mas isso não quer dizer que a sua cuca vai esquentar menos, muito pelo contrário. Há momentos no jogo em que parece que o "hard drive" está defeituoso ou coisa parecida. Não desanime, café e coca-cola (para tirar o sono) e alguns calmantes vêm a calhar nessas horas. Mais para frente, a coisa engrossa para valer, aí o jeito é apelar para a raptada, a pequena Grace, que passa a ser a heroína do jogo.

FICHA TÉCNICA

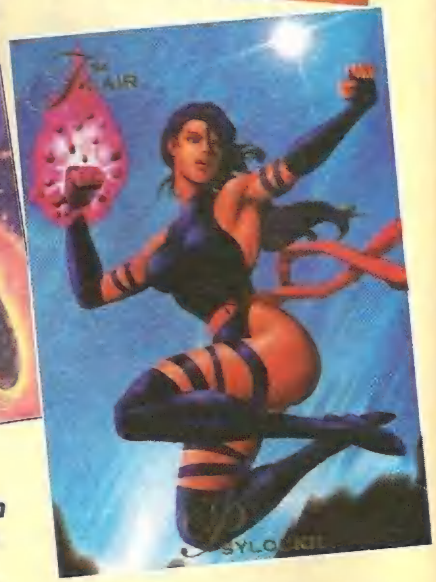
Mínimo: PC 386/ 1Mb ram
Memória EMS
Hard Drive: 13 Mb (versão em disquetes)
Controles: teclado
Placas de som: Sound Blaster, Roland ou compatíveis

SUPER GP EXPRESS

CARDS

Flair lança linha de cards 94

Atenção colecionadores de plantão: preparem-se para a série de cards mais chique de todos os tempos. A linha de cards Flair 94 está impecável, a começar pela embalagem. São carteiras com 8 cards plastificados, desenhados pelos feras da Marvel Comics. Ao abrir os boxes muitas surpresas, como as figuras extras feitas com tinta especial. Nas bancas de norte a sul... dos Estados Unidos, of course!

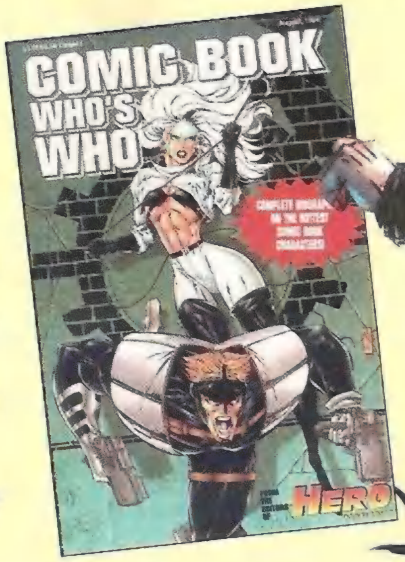


Psylocke e seus poderes telepáticos, além de todo grupo X-Men, estrelam os cards da Flair, versão 94

HQ

Quem é quem nos quadrinhos

A Hero Illustred está com um número especial nas bancas com a biografia completa dos maiores personagens de história em quadrinhos. Comic Book Who's Who, 97 páginas, traz esmiúçada a carreira de heróis e vilões já imortalizados nas páginas dos quadrinhos em todo o mundo: Batman, O Coisa, Lanterna Verde, Homem Elástico, Spirit. Também estão presentes os heróis que fazem sucesso hoje, como Elektra, Vampirella, O Corvo e Pitt. Como não poderia deixar de ser, há também os heróis do futuro: Ax, Lorca, TB7, Warstrike. Guia indispensável para quem quer se inteirar no universo dos comic books. Preço de capa nos Estados Unidos: US$ 3.95.



Pitt é um dos heróis presentes no quem é quem sobre os personagens de HQ

FANZINE

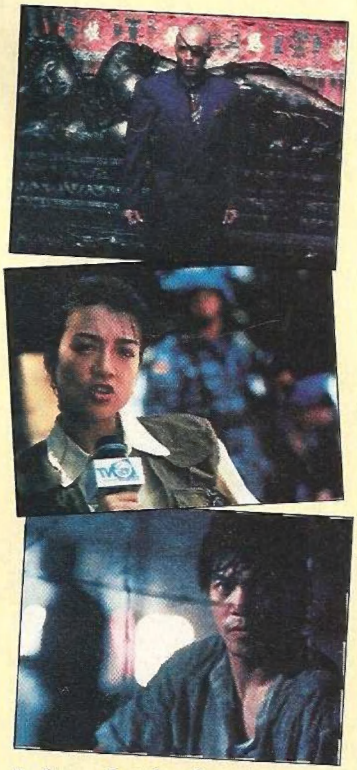
Menos aulas e mais fanzine

A idéia partiu de um grupo da Universidade de São Paulo - USP - que cabulava as aulas para distribuir um fanzine gratuito no campus da universidade. O negócio deu pé e a rapaziada conseguiu armar com a editora panacea a publicação do zine Ahaxea em formato revista. O trabalho está bem feitinho, com entrevistas com um time pesado de desenhistas internacionais (David Mazuchelli, de Batman, Montalvo, Ota,...) seções interessantes, quadrinhos, bandas e uma análise pouco suspeita da concorrência (outros zines do mercado). Encontrável nas melhores bancas do eixo Rio-Sampa.

CINEMA

Street: entre a telona e os games

Não é novidade para o leitor da ***SGP*** que **Street Fighter II** vai virar filme. O que ninguém sabia é que o filme vai virar jogo: **Street Fighter III**. A Capcom não abriu totalmente o jogo, mas antecipou que **SF III** terá imagens digitalizadas a partir do elenco do filme. Sim, isso significa que você poderá jogar com Van Damme (Guile), Ming Na Wen (Chun Li), Raul Julia (Bison) e os outros personagens. Quanto aos aspectos tecnológicos, a Capcom diz que está aprontando algo jamais visto para videogame. Comenta-se também que a empresa trabalha a todo vapor para que **Street Fighter III** seja o primeiro título do 32 X da Sega, que tem previsão para ser lançado no final de 94.



As feras da tela vão estar presentes em Street Fighter III

DESENHO

Rei Leão: marketing que faz jus à coroa

Depois de enfrentar um fracasso no antigo continente com um parque de diversões nos arredores de Paris, a Disney dá a volta por cima. Seu mais recente desenho animado, o Rei Leão, emplacou de tal forma nos cinemas que nem mesmo o Tio Walt acreditaria, se estivesse vivo. Na esteira do sucesso de bilheteria, a empresa armou um gigantesco marketing com produtos que vão de iogurtes, cereais, e álbuns a discos. Assim, o aspirante a rei das selvas, Simba, se transformou, do dia para a noite, no mascote da garotada e no inimigo número um dos pais, que tendem a gastar pequenas fortunas para atender aos desejos da prole.

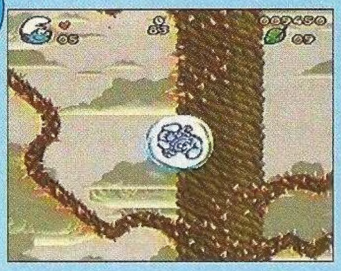
Esse reinado só não tem alegrado aos pais, que tem que botar a mão na carteira para alegrar os filhos

A "selva de personagens" de O Rei Leão está ajudando a vender todo tipo de produtos em todo o mundo

O Leão ainda filhote faz muito sucesso com as meninas

FINAL STAGE

THE SMURFS



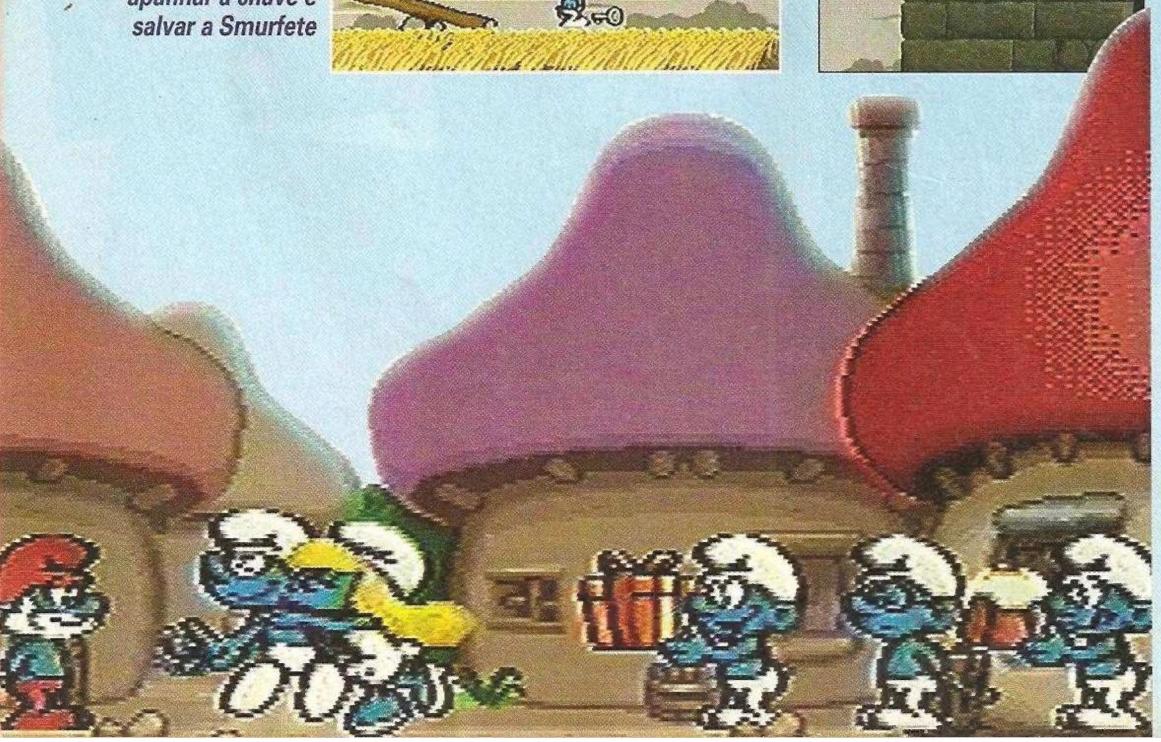
Desvie dos espinhos. Há 2 vidas nesse trecho

Antes de avançar ponha o gato para dormir

Fases variadas, belos gráficos e música, um cart para quem procura um descanso dos jogos de luta. Não se iluda pelo tema. **Smurfs** está longe de ser um jogo fácil e sem emoção. Excelente trabalho da estreante Infogrames, conhecida pelos usuários de PC por seu famoso **Alone in the Dark**.

Não se preocupe em desviar dos objetos. Suba no pinote pelo lado direito

Para matar Gargamel, fique frente à gangorra . Pule sobre ela quando estiver carregada com a avelã. Depois é só apanhar a chave e salvar a Smurfete



NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 8 - NOVEMBRO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Marcelo Morales
Editor Assistente: Rubem Barros
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Supervisor de Produção: Walmir Dionízio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores: *Marcelo Camera **(texto)**, Andrea M. Moreira e Silva **(tradução)**, Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi **(jogos)***

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Ione Fabiano, Chico Barbosa, Hiroko Sassaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

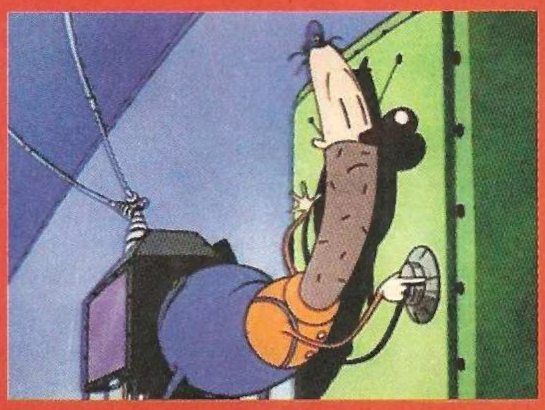
PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Executiva de Contas: Alda Marin
Contato: Sheila Briz
Assistente: Adriana Borella

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A - DIVISÃO NOVA CULTURAL. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214.

LIQUID TELEVISION ANO 3. você nunca vai saber o gosto se não experimentar



histórias alucinantes e personagens bizarros tomando formas pegajosas, plásticas e retorcidas em 6 programas inéditos, toda quinta-feira. extraia o melhor suco da sua tv. LIQUID TELEVISION. estréia 3 de novembro, às 22:00. na MTV

MTV

mtv Brasil 1994

O VIDEOGAME 2 EM 1

- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS

HIGH RESOLUTION 16 BITS

MEGAVISION
O MEGA MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.*

Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.